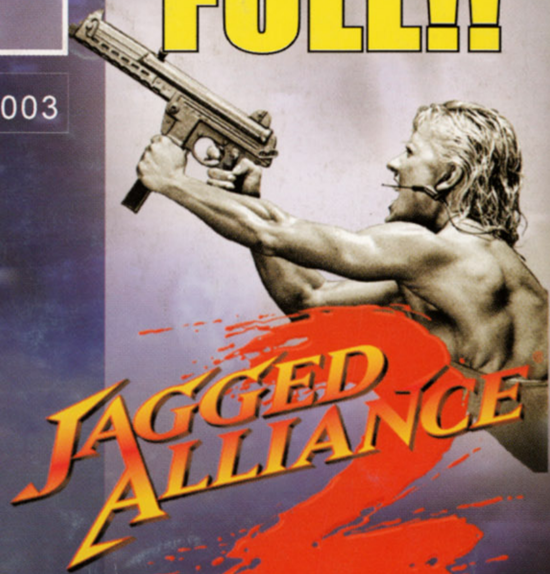
2 CDs FULL! - JAGGED ALLIANCE 2 – MERCENARII TE SALUTĂ!

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Februarie 2003

JOC FULL!!



James Bond 007: NightFire
Şi te-ai dus, dulce minune...

S.T.A.L.K.E.R.
Efectele exploziei de la Cernobâl

CLAN
Eşti gamer? Fă-ţi un clan!

HAEGEMONIA
Legions of Iron

115.000 lei

DEMOS BLOODRAYNE ■ DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN ■ IGI 2: COVERT STRIKE ■ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

IMAGINI BLOODRAYNE ■ FREELANCER ■ SÖLDNER: SECRET WARS ■ S.T.A.L.K.E.R. - OBLIVION LOST ■ WARRIOR KINGS: BATTLES

FAZA ZILEI
râzi până mori

ȘTIRI
știați că?

www.level.ro

FORUM
unde dai acolo crapă

TRIVIA
câştigi fără să ştii

și mai e: hardware, lifestyle, topul lunii...







FAQ, ASL?



Nu e o înjurătură, dar nici departe nu sare. Întrebarea este însă: «Mai trăim încă epoca acronimelor?». Mai rămâne valabil eternul YAFA (Yet Another ... Acronym)? Sau am ajuns la WYSIWYG (What You See Is What You Get)? Nu știu. Să rezolve problema asta IRC-arii patriei, pentru că, slavă Domnului, nu ducem lipsă. Un lucru însă nu se ascunde după nici o abreviere, după nici un acronim: jocuri nu-s. Nu-s și pace. Lumea jocurilor și-a întors spatele PC-urilor. VAI! Ne jucăm și noi un Test Drive, un Dragon's Lair, un Counter și visăm cu ochii deschiși la jocuri. Multe. Pentru PC. Și nu, și nu... Așa că afirmăm un WTF și mergem mai departe, că totuși mare e încă grădina cu producători. Est-europenii-de-descendență-slavă aruncă în noi poate cu cele mai promițătoare titluri din întreg 2002-ul. Ucrainienii fac STALKER, Buka Entertainment (până și ei se distrează când aud ce conotații poartă denumirea companiei în limba română) pregătește RPG-uri și TBS-uri, în timp ce 1C Company, tot din Rusia, se tot spetește, doar-doar îi iese odată Perimeter-ul pe piață și poate lumea să înceapă să teraformeze tot ce mișcă sau, mă rog, nu mișcă, dar stă. De Akella nici nu mai vorbesc: Sea Dogs 2 vine, sper, cât de curând, pentru că faimosul căpitan Nicolai mi-a făcut o impresie tare bună la datele apariției acestui unic și sper că nu irepetabil RPG marin până în ultima coardă a parâmei. Nici de Maddox Games nu mai vorbesc, pentru că IL-2 Sturmovik se pregătește să facă pui în domeniul RTS WWII, pe același engine demențial. Așadar, de la ruși vine jocul? La urma urmelor, de la ruși au venit multe pentru poporul nostru și pentru alte popoare: armate, tancuri, ideologie, comunism. Lucruri bune, seceri, ciocane, tractoare și războaie. Și, dacă tot am ajuns aici, țin să ne reamintesc tuturor ce mult ne plac jocurile de război. Pac-pac, bum-bum, nazistul mușcă din teren. Nu spun, Commandos, Close Combat, IL2, poate chiar și un filon de Red Alert – toate sunt jocuri derivaționale dintr-un... din cel mai mare conflict al lumii. Ieri am revăzut Schindler's List. Să ne jucăm, să ne împușcăm, să ne masacrăm, dar să nu ne omorâm. Dacă aș spune că [citat] «Acesta e un mesaj de pace pentru toți locuitorii pământului», aș fi acuzat de grandomanie. Dacă aș crede că nu îl citește nimeni, aș scrie degeaba editorialul. Așa că mai bine puneți mâna pe săbii, topoare, gume de șters, AK-uri și ce mai are omul util prin casă și hai în parc să ne jucăm de-a americanii și canadienii. Alah akbar! («Blame Canada!, Blame Canada!», nemuritoare versuri)

Mike

Lumea jocurilor și-a întors spatele PC-urilor.

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Dragon's Lair 3D
2. Test Drive
3. Post Mortem



Mitza –
1. Post Mortem
2. Dragon's Lair 3D
3. Hegemonia: Legions of Iron



Sebah –
1. Robin Hood: The Legend of Sherwood
2. Dragon's Lair 3D
3. Hegemonia: Legions of Iron



Locke –
1. Ghost Recon: Desert Siege
2. Hegemonia: Legions of Iron
3. Robin Hood: The Legend of Sherwood



BogdanS –
1. Intel P4 3,06 GHz
2. Creative Audigy 2
3. Leadtek GeForce 4 Ti 4600



Koniec –
1. Dragon's Lair 3D
2. Dragon's Lair 3D
3. Dragon's Lair 3D



Marius Ghinea –
1. Robin Hood: The Legend of Sherwood
2. Post Mortem
3. Dragon's Lair 3D

LEVEL FEBRUARIE 2003

CUPRINS CD

DEMO
BloodRayne
Delta Force: Black Hawk Down
IGI 2: Covert Strike
Tom Clancy's Splinter Cell

DRIVERE
ATI Control Panel
ATI Radeon WinME
ATI Radeon Win XP/2k
Detonator 41.09 Win9.x
Detonator 41.09 Win 2k/XP
SBLive!

PATCH
Age of Mythology 1.02
Hegemonia 1.07
New World Order 1.3
Platoon
Robin Hood 1.1

MODS
Half-Life Model Viewer
PAKScape
Wally
WinBPSC
Zoner's Half-Life Tools

SCREENSAVERS
SnowFlake 3D

WALLPAPERS
BloodRayne

MEDIA
Filme
Lionheart
TRON 2.0

IMAGINI
BloodRayne
Freelancer
Söldner: Secret Wars
S.T.A.L.K.E.R. – Oblivion Lost
Warrior Kings: Battles

UTILITARE
Daemon Tools 326
IrfanView 370
Naviscope
RivaTuner
Winamp 3.0
WinRar 3.00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

LEVEL FEBRUARIE 2003

CUPRINS

16 - S.T.A.L.K.E.R.

Un interviu în exclusivitate despre unul dintre cele mai promițătoare jocuri ale anului.





38 - HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Mai mult film decât joc?

news

Firestarter

Producător GSC Games **Distribuitor** Russobit-M **Data lansării** primăvara 2003 **On-line** www.firestarter-game.com

În cazul în care vă aduceți aminte, în urmă cu vreun an și jumătate a apărut și s-a jucat Codename Outbreak. Jocul a fost O.K. Producătorul lui este GSC care acum lucrează la deja celebrul S.T.A.L.K.E.R. Iată că aceștia nu au liniște și prefigurează lansarea în această primăvară a unui alt titlu, Firestarter, un Action Arcade/FPS care arată interesant de bine. Dacă în S.T.A.L.K.E.R. acțiunea se petrecea undeva prin zona Cernobâlului, aici situația este complet diferită. În anul 2010, era jocurilor virtuale, un virus reușeste să te prindă și să te blocheze în inima jocului. Evident, condițiile locale se schimbă radical, odată cu apariția unor creaturi de minte bolnavă hrănită cu ceapă (care dă coșmaruri). Tot ceea ce vei avea de făcut este să reușești să te eliberezi în decurs de maxim 48 de ore. Jocul, pe lângă o grafică ce arată foarte bine, ne prezintă un adevărat arsenal de personaje, arme, obiecte, niveluri și monștri. Ca implementare, se pare că avem de-a face cu un first-person orientat pe action și bazat pe un sistem de skill-uri, în stilul pe care, clar, GSC Games vrea să și-l formeze. Acest sistem de skill-uri va fi, se pare, unic în funcție de cele cinci personaje care vor putea fi alese: soldat, agent, gangster și încă două necunoscute deocamdată. Din acestă cauză, producătorii speră să confere un grad mare de rejucabilitate producției lor în perspectiva unei continuări, probabil. Punctele ce vor fi folosite în dezvoltarea respectivelor skill-uri vor fi calculate în funcție de scorul obținut în principal din uciderea celor peste 20 de tipuri de monștri prezenți în joc. Armele vor fi desigur futuristice și prezente în vreo 20 de modele, care mai de care mai ciudate și mai speciale. Jocul va avea și o componentă multiplayer pentru maxim 8 jucători, modurile fiind cele obișnuite, deathmatch și cooperative, plus unul mai special în care veți lupta împreună cu monștrii, pe care îi veți putea controla. În privința AI-ului, se pare că producătorii ne promit unul foarte puternic, ceea ce le dorim și noi, până la urmă. Oricum, lansarea fiind programată înainte de S.T.A.L.K.E.R., va fi un prilej bun de evaluare a posibilităților acestui producător și, mai mult, ne va oferi un oarecare preview asupra viitoarelor lor jocuri.



Mostră de engine 3D






Hai cu mine!

UN NOU JOC AD & D

Pentru iubitorii de AD&D, Infogrames are de gând să ofere un nou joc din seria Greyhawk care se ghidează după cea de-a treia ediție a regulilor. Sistemul de luptă va fi același tradițional turn-based și vă va urmări pe parcursul întregii călătorii, începând cu satul lui Hommlet și până la ruinele Templului Răului Elementar. Prea multe lucruri nu sunt de spus, dat fiind faptul că jocul abia a fost anunțat, iar imaginile lipsesc cu desăvârșire. Data de lansare este pe undeva prin vara-toamna acestui an.

LEVEL TOP 10

IANUARIE 2003*

1.	**Warcraft III**	**305**
2.	**RalliSport Challenge**	**183**
3.	**FIFA 2003**	**145**
4.	Age of Mythology	102
5.	RollerCoaster Tycoon 2	34
6.	O.R.B.	17
7.	ARX Fatalis	15
8.	Anarchy Online	11
9.	Iron Storm	11
10.	Project Nomads	5

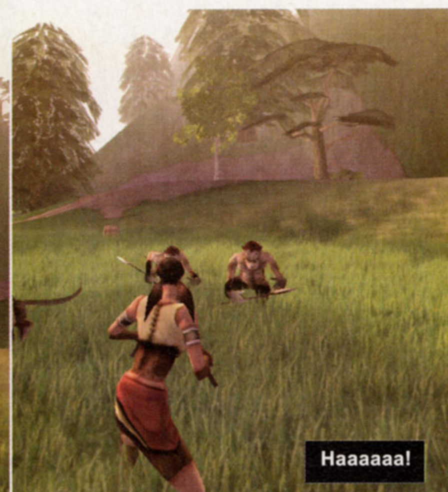
*preluat de pe www.level.ro

Savage

Producător S2 Games **Distribuitor** IGames **Data lansării** primăvara 2003 **On-line** www.s2games.com



Un King-Kong uşor iritat


Haaaaaa!

Deşi sunt noi-nouţi pe piaţa producătorilor de jocuri, S2 Games ni se pogoară în faţa ochilor cu o producţie destul de îndrăzneaţă care pare promiţătoare la prima vedere. Mai exact, vorbim aici despre un joc care nu încearcă să imagineze o lume dominată de rasele specifice universului RPG, ci o lume mistică dominată de oameni, dar în care animalele au într-adevăr putere, inteligenţă şi simţ de răspundere. Date fiind caracteristicile speciei, oamenii cuceresc încet-încet lumea animalelor, însă nu uită o clipă să se lupte şi între ei pentru fiecare bucăţică nouă de pământ. Oarecum marginalizate, animalele stau liniştite şi aşteaptă ca pământenii să ajungă în postura în care nu se vor mai putea apăra, pentru a da atacul final. Acest moment soseşte atunci când o fetiţă descoperă că are puteri deosebite asupra animalelor. Datorită unor evenimente nefericite, acest copil ajunge să urască oamenii şi dispare. După câţiva ani, sub conducerea unei Regine a Animalelor, sălbăticiunile pădurii pornesc războiul de exterminare. Jocul va fi un fel de RTS combinat cu FPS, doar pentru modul multiplayer. Stilul de joc este deosebit de interesant, în sensul că echipa va fi alcătuită dintr-un lider care va crea muncitori, va cerceta noi tehnologii care vor da posibilitatea dotării echipei cu unităţi mai puternice, arme mai bune, turnuri defensive şi arme de asediu. Pe de altă parte, restul jucătorilor vor fi acolo jos, pe teren unde se vor dota cu arme şi armuri pentru a purta lupta propriu-zisă. Aceştia vor putea alege dintr-o serie de personaje cu caracterstici fizice diferite: de la cele uşoare, medii şi de distanţă până la cele grele şi de apropiere. Dacă de partea oamenilor veţi folosi în special tehnologia, de cealaltă parte, a animalelor, tehnicile de luptă se vor baza mai mult pe universul mistic. În curând, va fi lansat pe piaţă şi un beta, aşa că vă recomand să vizitaţi fie www.level.ro, fie site-ul oficial al jocului pentru informaţii cât mai sigure şi mai noi. Pe ansamblu, cum spuneam, jocul pare să extindă un pic conceptul de multiplayer în sensul că forţează o organizare ierarhică a jucătorilor umani care vor trebui să facă ce spune commander-ul. Să sperăm că acest lucru nu va duce la o manifestare prea agresivă a ego-ului, lucru ce-ar putea îngropa jocul în istorie.



SE VOR LANSA

FEBRUARIE 2003

1.	Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	Wanadoo
2.	Battlefield 1942: The Road to Rome	EA
3.	IGI 2: Covert Strike	Codemasters
4.	The Sims Online	EA
5.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
6.	IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Ubi Soft
7.	Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft
8.	Vietcong	Take 2
9.	Championship Manager 4	Eidos
10.	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
11.	Praetorians	Eidos

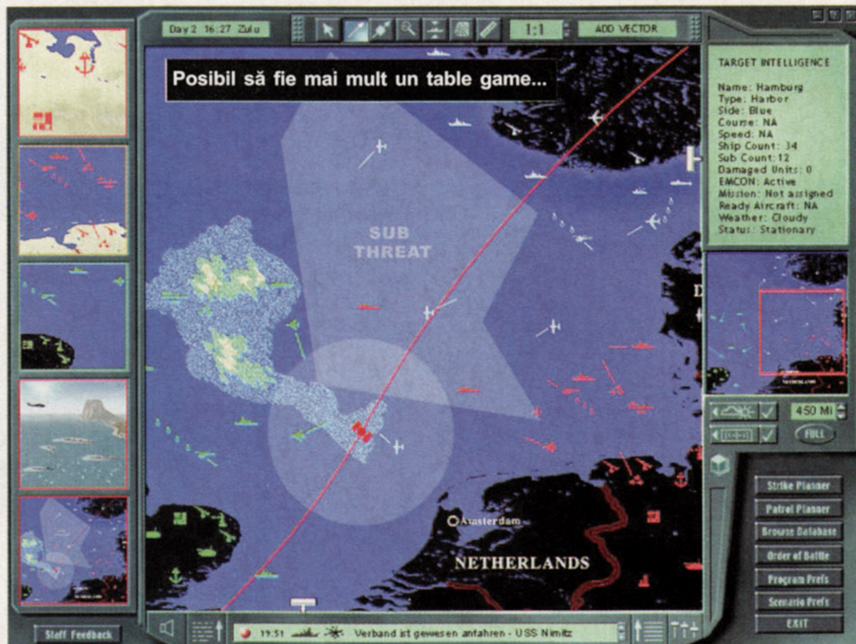
PS2 SE VINDE

Sony Computer Entertainment a anunţat un record absolut al vânzărilor în perioada sărbătorilor de iarnă. Compania a vândut 8.5 milioane de exemplare din noiembrie până în decembrie, cu 24% mai mult decât anul trecut în aceeaşi perioadă. A fost cea mai bună perioadă a consolei de la lansarea sa de acum 3 ani. Explicaţia constă în extinderea în lumea întreagă a promovării consolelor şi a jocurilor pentru aceasta, care au fost foarte bine primite de critici. Numai în America de Nord s-au vândut în jur de 4 milioane de console.

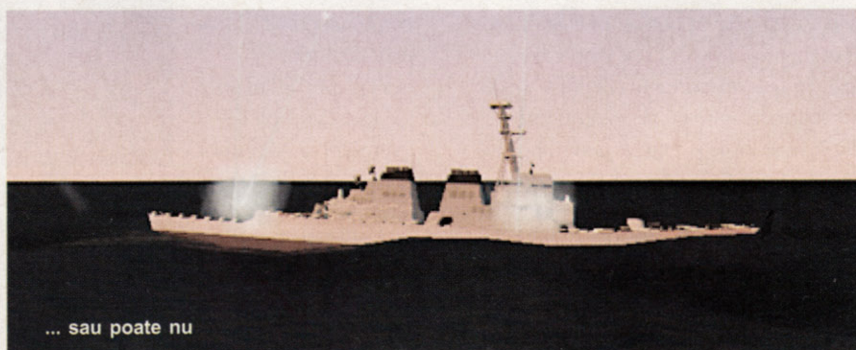
Larry Bond's Harpoon 4

Producător Ultimation Inc. **Distribuitor** Ubi Soft **Data lansării** martie 2003 **On-line** harpoon4.ubi.com

Experiența celor de la Ubi Soft în materie de simulatoare aviatice și navale este bine cunoscută de toată lumea. Astfel, cu scopul de a continua tradiția, alături de Silent Hunter II și Destroyer Command se pare că vom avea posibilitatea să adăugăm în curând și acest Harpoon 4. Jocul se vrea a fi cel mai puternic simulator de nave de război care există. Deși screenshot-urile nu ne pot oferi o imagine reală a graficii pe care jocul o va avea, totuși se pare că va fi destul de simplistă. Evident, dacă jocul va fi într-adevăr ceea ce producătorii și distribuitorii anunță, e clar că partea grafică va fi cam pe planul doi. Ce vom avea? Un număr absolut impresionant de nave, avioane și submarine (peste 1.000) aparținând principalelor puteri mondiale de la ora actuală: Statele Unite, Uniunea Sovietică, Marea Britanie, Canada, Franța, Germania, Olanda, Norvegia, Suedia, Belgia, Spania, Finlanda, Danemarca, Polonia etc. Problema acestui simulator este că va fi cât se poate de RTS. Parcă vă văd cum strâmbați din nas! Dar nu, așteptați! Cine știe ce nebunie o să fie? Adică Ubi Soft a lansat totuși niște producții extraordinare, dintre care IL2 Sturmovik este într-adevăr o capodoperă. Acțiunea jocului se încheagă în jurul unei prelungiri a Războiului Rece și nu numai, o parte fiind dedicată chiar prezentului. Multiplayer-ul va fi prezent și el, însă punctul tare va fi campania single-player. Aceasta este scrisă și implementată de către un mare autor de tehno-best-seller-uri pe nume Larry Bond, scriitor foarte apreciat în străinătate. Dintre elementele mai speciale ale jocului se pare că vom avea la dispoziție hartă detaliată a Europei bazată pe fotografii prin sateliți și posibilitatea de a ne crea propriile modele de nave, avioane sau submarine. Astfel, pe ansamblu, se poate spune că jocul va fi într-adevăr gigantic, însă toate lumea știe că acestea sunt cele mai susceptibile la bug-uri enervante sau la deficiențe majore de implementare. Vă spun asta nu pentru că aș avea ceva cu Ubi Soft, ci pentru a păstra un oarecare climat de obiectivitate.



Posibil să fie mai mult un table game...


... sau poate nu

UN GBA MAI FRUMOS, MAI LUMINOS



Din diferite motive, Nintendo s-a străduit și a scos pe piață un nou model de GBA cu numele de cod Game Boy Advance SP, care după mine aduce clar a telefon celular. Principalele sale avantaje, pe lângă look-ul futurist, este faptul că respectiva mini-consolă a fost dotată cu un ecran pe care se poate juca și pe întuneric și pe prea multă lumină plus un acumulator. Lansarea în Europa se va face în martie.

VIKING INVASION

Activision a anunțat Viking Invasion, expansion-ul strategiei de mare succes Medieval: Total War. Jocul, al cărui nume complet va fi Medieval: Total War – Viking Invasion, va permite jucătorilor să controleze 8 facțiuni noi, printre care Vikings, Saxons, Scots, Irish, Welsh și Picts, iar campania va consta în cucerirea teritoriului Marii Britanii de astăzi. Vor exista noi eroi istorici și unități noi, cum ar fi: Viking Berserkers, Saxon Huscarles și Fyrdmen.

Darkened Skye

Producător Simon&Schuster Interactive | **Distribuitor** Oxygen Interactive
Data lansării martie 2003 | **On-line** www.simonsays.com/ssimkt/darkenedskye/

Faceți cunoștință cu Skye din Lynlora, o tânără ciobăniță cu un spirit treaz, gust pentru aventură fără egal și o gură pe măsură. Existența ei liniștită este tulburată în momentul în care descoperă puterile magice latente ce zac în ea și alege drumul către salvarea omenirii prin lupta împotriva întunericului. Înarmată cu inteligență, vrăji și multe arme, Skye se lansează într-un quest ce are ca obiectiv găsirea a cinci prisme care, prin puterea lor, vor salva omenirea. Bineînțeles că ea nu este singură pe drumul ei plin de primejdii. Ea va fi ajutată de binecunoscutul personaj care le știe pe toate, poate face orice, dar nici nu se gândește să salveze el lumea, pentru că este mult prea plictisit. Și asta nu este tot. Mai apare și intriga romantică, cu un misterios personaj ce apare și dispare exact când nu trebuie și care mai este și agent dublu. Darkened Skye este un Action/Adventure în timp real, care va fi plin de accente mitologice, puzzle-uri care îți vor pune mintea la contribuție și vocea frumoasă a prințesei Jasmine din cunoscutul desen animat Alladin, pe numele său Linda Larkin.


A adormit în post


Vreau sirop de tuse

Gameplay-ul este unul foarte bogat, creează dependență și, mai ales, este nelinear. Inclusiv sfârșitul acestui joc este deschis mai multor posibilități, Darkened Skye putând fi jucat de mai multe ori, adoptându-se de fiecare dată alte tactici pentru a construi o poveste în continuă schimbare. Acțiunea jocului ne va purta prin cinci lumi diferite, care mai de care mai dubioase și mai exotice, prin peste 30 de niveluri diferite. Fiecare nivel va avea cel puțin 10 tipuri de monștri, fiecare cu calități și defecte diferite.


O lume angelică

Grafica jocului va fi una ce nu s-a mai văzut până acum. Nu neapărat prin calitatea sa, ci prin felul în care este prezentată. Darkened Skye va beneficia de propriul său engine grafic 3D, de peste două ore de cut scene-uri și de medii atractive și foarte bine realizate. Skye va fi o adevărată vrăjitoare, pentru că ea va beneficia de peste 20 de spell-uri diferite, cu efecte spectaculoase asupra inamicilor și asupra mediului.

Încă un Myst Online

Producător Ubi Soft **Distribuitor** Ubi Soft **Data lansării** sfârșitul anului 2003 **On-line** www.uru.ubi.com

Ubi Soft și Cyan Worlds au anunțat care va fi următorul lor joc la care vor lucra sau deja lucrează. Acesta se numește Uru: Online Ages Beyond MYST în care jucătorii vor avea posibilitatea să exploreze și să interacționeze pe teritoriul nou descoperitului imperiu subteran D'ni. Cei care vor să testeze jocul se pot înscrie la adresa www.uru.ubi.com pentru varianta beta. Totuși, Uru: Online Ages Beyond MYST nu este recomandat celor cu o conexiune slabă la Internet, deoarece jocul va apela din greu la upgrade-uri constante pentru a modifica povestea, pentru a adăuga noi locații și pentru a aplica patch-uri peste patch-uri, în așa fel încât gameplay-ul să fie cât mai fluid. Vă dați seama ce plăcere este să stai din trei în trei zile pe dial-up pentru a download-a patch-uri de câte 30 de mega. De asemenea, jocul va fi primul din istoria jocurilor online care va suporta comunicații prin voce în timp real. Uru este o lume antică și cea mai apropiată de ideea unui oraș mitic. Are la bază conceptul unei aglomerări de oameni, exact ce va fi și Uru online, a spus Rand Miller, fondatorul Cyan Worlds. La tehnologia care va sta la baza jocului se lucrează de cinci ani, iar grafica și detaliile care îți vor tăia răsuflarea vor face din lumea în care ne vom cufunda cea mai mare realizare în domeniul jocurilor online. Îmaginați-vă ce înseamnă să te aventurezi prin peisaje reprezentând câmpii vaste, prin orașe antice părăsite, păduri misterioase și mlaștini înfricoșătoare unde te vei opri pentru a te minuna cât de frumos este totul. Cu peste 12 milioane de exemplare vândute în întreaga lume, Myst Online este unul dintre cele mai cunoscute și bine văzute jocuri online de până acum, iar realizatorii săi spun că Uru va îl întrece cu mult pe predecesorul său. Jason Rubistein, general manager-ul de la Ubi Soft, spune că Uru va reprezenta o evoluție de necrezut față de primul Myst și va acorda o libertate infinită oricui va alege să joace URU: ONLINE AGES BEYOND MYST. Jocul este programat să iasă pe piață la sfârșitul anului 2003, în timp ce beta testul jocului a început deja în luna ianuarie a acestui an.



Un joc într-adevăr artistic

MICROSOFT POATE PIERDE «WINDOWS»

Iată o luptă de trademark între un titan și un mic șoarece prăpădit. În 2001, o companie, pe numele său Lindows, a fost atacată în instanță de către Microsoft, deoarece aceasta din urmă spunea că numele este mult prea asemănător cu cel al soft-ului lor, Windows, și astfel se folosesc de renumele lor pentru a-și vinde produsul. Surprinzător, Lindows a câștigat și, încurajată acum de succesul avut, a acționat în instanță pentru a invalida trademark-ul Windows. Mult mai surprinzător este faptul că experții spun că cei de la Lindows au o șansă, pentru că Microsoft s-au "jucat" cu patentul Windows prin '95. Revigorant, nu?

No Man's Land

Producător Related Design **Distribuitor** CDV Ent. **Data lansării** primăvara 2003 **On-line** www.nomans-land.com

Cei de la CDV au cumpărat drepturile de distribuție pentru ultimul joc al celor de la Related Design. No Man's Land este o strategie pe ture ce se întinde pe o perioadă de 300 de ani și are ca locație teritoriul Americii de Nord. Nici nu poți realiza cât de greu le-a fost coloniștilor de toate națiile să cucerească și să îmblânzească teritoriul virgin al Americii prin 1600. Nu-ți poți imagina de ce rezistență crâncenă s-au lovit ei când au dat nas în nas cu nativii acelor regiuni. Crezi că spaniolilor le-a fost ușor să fure tot ce au găsit și să care "prada" până la galere? Acum poți să simți pe propria piele cum au reușit ei să facă aceste lucruri. Dacă vrei să afli cum a apărut Ziua Recunoștinței, când indienii i-au hrănit pe coloniști și în vara următoare aceștia le-au făcut de petrecanie pentru o căruță de lemne, o să ai ocazia să afli. Dacă ai spirit de colonizator, de cuceritor, de întreprinzător și altele de rezervă, apucă-te de No Man's Land. Ce naiba, doar era complet vid de locuitori și cineva trebuia să vină și să pună stăpânire pe pământul nimănui. Ai de ales între șase rase pentru a începe acest joc. Dacă ai sânge de latin, îi iei pe spanioli; dacă ți se pare că nimeni nu a apărat cauza indienilor, ajută-i să lupte cu valul capitalisto-inovator; dacă ești un gentleman care pentru un fir de păr în supă provoci bucătarul la duel, alege-i pe englezi, iar dacă nu ești nici unul dintre cei pomeniți, ci ești altceva, alege pe cineva din celelalte rase care au mai rămas. În luptele de care vei avea parte te vei putea folosi de vânători de recompense, de trupe de elită și de poporul pus la dispoziție de conducere. Toate acestea pentru a-ți proteja căile ferate care vor străbate America de la un capăt la altul, pentru a-ți apăra ferma de hoardele barbare flămânde, pentru a-ți cuceri independența de sub asuprirea monarhiei decadente și pentru a lua cei doi cai și un cort al sioux-ilor. Iar dacă toate aceste lucruri pe care le poți face în single-player nu te satisfac îndeajuns, mai ai și 6 moduri de multiplayer pentru Internet sau LAN, unde vei vedea cine este mai bun la construirea de căi ferate peste tot felul de prăpăstioase prăpăstii și înspumate râuri...pentru că, să fim serioși, nu este nici o dificultate să construiești o cale ferate peste o câmpie pe cât lungă, pe atât de lată.


Engine asemănător cu cel din Age of Mythology


Un Vest Sălbatic ușor idealizat

Erată Level Game of The Year

Din cauza unei erori regretabile, pentru care ne cerem scuze, Gothic a fost trecut la categoria Adventure. De aceea, pentru a corecta această situație, toate voturile pe care Gothic le va primi vor fi evaluate în funcție de rezultatele la categoria RPG, el concurând astfel pentru această categorie.

SPLINTER CELL PENTRU PS2

După ce la sfârșitul anului trecut cei de la Ubi Soft au scăpat de un contract de exclusivitate semnat cu cei la Microsoft, acum se îndreaptă cu pași mari spre lansarea titlului și pe alte platforme. Anticiparea care precede lansarea jocului a crescut și mai mult odată cu lansarea unui demo pentru PC, care a făcut o lume întreagă să strige: «Da vino, mă, odată...». Ubi Soft spune că Splinter Cell va fi lansat la începutul anului 2003, după ce a spus înainte că va apărea pe data de 31 ianuarie 2003. Oricum, el își va face apariția în primăvară și pe PS2 și GameCube, chiar și pe GBA.

STARCRAFT: GHOST INTERVIU

Cei de la Blizzard s-au autointervievat și au răspuns la un număr de patru întrebări. Patru, nu cinci și nici trei, patru. Cu toate că ele nu sunt multe, pot da anumite informații celor interesați despre ce va fi și cu ce se va mânca. Iată un mic rezumat al unei mici întrebări: farmecul jocului va consta în descoperirea și explorarea locațiilor noi. Ce păcat că farmecul va sta în grafică și nu în feeling ca până acum. Om trăi și om vedea. Adresa unde veți putea citi aceste lucruri este www.blizzard.com/ghost/insider/interview.shtml.

preview

De acord! Ne vindem serviciile. Da' pentru ce, dom'le!? Pentru ce!?

Prezența lui Microsoft în domeniul jocurilor începe să devină din ce în ce mai puternică. După ce au scos Halo, de care, chiar dacă nu deținem console Xbox acasă, am auzit cu siguranță, iată că în curând va apărea Freelancer pentru PC. Jocul va fi, într-o oarecare măsură, continuarea lui Star Lancer, un joc în spatele căruia au stat Erin Roberts și studioul Digital Anvil. Dar, cum cel din urmă a fost cumpărat de Microsoft și, odată cu studioul, au fost cumpărate și proiectele acestuia, iată că Freelancer va purta semnătura lui Microsoft. De-a lungul anilor, Microsoft a demonstrat un lucru cert: nu este o companie care să arunce banii pe fereastră. Parcă tocmai de aceea ne așteptăm ca Freelancer să fie un titlu de care se va vorbi mult în anul care tocmai a început.

În spațiu

Povestea jocului are destul science-fiction în ea, cât să fie pe gustul tuturor. Ea se petrece la 800 de ani după evenimentele din Star Lancer. Pământul fusese părăsit de patru nave colonizatoare care s-au îndepărtat în patru direcții diferite. Aici, fiecare populație a înființat o nouă civilizație și au început să cucerească sistem solar după sistem solar, până granițele s-au apropriat prea mult și au intrat în conflict. În Freelancer primul război stelar se terminase. În acest moment, are loc un atac al unei rase extraterestre, Nomads, despre care nimeni nu știe ce le poate capul. Ei distrug Pământul și întregul său sistem solar. Umanitatea se coalizează într-un nou imperiu, condus de cele patru case: Bretonia, Rheinland, Kurasan și Liberty. Ea își consolidează eforturile pentru extinderea dincolo de frontiere, dincolo de granița care separă spațiul civilizat de cel necunoscut. Și, totuși, competiția dintre ele nu a dispărut. Concurența este acerbă pentru controlul asupra noilor teritorii, asupra resurselor pe care acestea le conțin.

Diversitatea

Jucătorul va intra în pielea unui aventurier. Acesta va călători de pe o planetă pe alta, de la un sistem solar la altul, pentru a face comerț. Pe drum va lua diferiți autostopiști care-l vor purta spre diferite quest-uri și aventuri, va ataca nave de comerț, va explora teritorii necunoscute sau, pur și simplu, se va plimba de dragul plimbării. Vă asigur de pe acum că plimbările vor fi unele dintre cele mai plăcute. Cele patru case vor avea stiluri diferite, oameni diferiți, arhitecturi diferite, într-un cuvânt diversitate cât cuprinde. Aceasta se trage de la originile caselor respective. Astfel, Liberty este constituită din ceea ce a mai rămas din Statele Unite ale Americii. Nava mamă are un aspect arhitectonic pe care-l aveau construcțiile americane de la începutul secolului XX. Bretonia se trage din rămășițele Marii Britanii și are un puternic stil gotic, ceva în genul Victorian. Rheinland, după cum vă spune și numele, este reprezentanta Germaniei,



Are you talkin' to me?

FREELAN

iar Kurasan a japonezilor, întruchipând măreția imperiului japonez de pe vremea shogunilor.

Nu numai arhitectura va diferi de la casă la casă, ci și concepțiile acestora asupra războiului, asupra politicii pe care vor trebui să o pună în aplicare. Din acest punct de vedere, jucătorul va putea foarte bine să folosească elementele tradiționale care definesc națiunile respective, pentru a pune la cale intrigi de tot felul și, după cum spune o vorbă românească, pentru a-și pune o pâine cinstită pe masă. În concluzie, patrioții noștri nu trebuie să dispere. Chiar dacă nici o navă românească nu a scăpat de pe Pământ, mult iubitul nostru erou va fi exact ca ciobanul mioritic care trebuie să se descurce între puterile mondiale. Ba, mai mult. În nepreţuitul stil românesc, eroul va putea să bată câmpii pe unde dorește, deoarece jocul nu va avea o evoluție liniară. În același timp, universul va merge mai departe, fără să țină cont de evoluția noastră: comerțul va înflori în continuare, acte de piraterie vor exista și fără noi, explorarea va exista chiar dacă nu o vom face noi. AI-ul va fi dezvoltat astfel încât între două planete apropiate va porni de la sine schimbul comercial. Vor exista peste 20 de bunuri (alimente, cărbune, arme etc.) care vor putea fi comercializate.

Posibilitățile de alegere vor fi multiple. Aceasta nu înseamnă însă că deciziile noastre nu vor atrage și răspunderea pentru ele. Cu cât vom avea mai mult succes, cu atât vom fi invidiați mai mult și pe capul nostru se vor pune recompense din ce în ce mai mari. Dacă vom alege să piratăm un anumit transport, să nu ne mirăm că vom fi vânați de bounty hunters. Bineînțeles că rutele comerciale, în cea mai mare parte, vor fi păzite de poliție. Însă, cu cât vom înainta mai mult spre extremitățile civilizației, vom descoperi că legea nu se aplică la fel de aprig, că oamenii legii nu mai au aceeași putere și nu mai sunt la fel de numeroși.


Râuri de purpură?

Îndemânare

Se pare că jucătorul se va folosi mult mai mult de mouse decât de joystick (cum ar fi normal într-un space sim). Producătorii promit că astfel va rezulta o interacțiune mult mai prietenoasă a jucătorului cu produsul lor. Nu știu în ce măsură acest lucru este adevărat până în momentul în care voi reuși efectiv să intru în pielea eroului nostru. Grafica jocului se ridică la standarde înalte, deși, după imagini, Locke spune că nu ajunge la frumusețea din Hegemonia.

Dacă Microsoft și Digital Anvil își vor respecta măcar jumătate din promisiunile făcute, atunci Freelancer va fi un joc pe care nu-l vom putea uita.

■ Sebah

Titlu	Freelancer
Gen	Space Sim
Producător	Digital Anvil
Distribuitor	Microsoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2003
ON-LINE	www.microsoft.com/games/freelancer

NCER

IMAGINI PE CD

Warrior Kings: Battles

Genul RTS se pregăteşte să facă un nou pas


Printre foioso-conifere se plimbă elefanţi în WK: Battles

M-am gândit că un preview al lui Warrior Kings: Battles, sequel al destul de faimosului RTS 3D produs de cei de la Black Cactus, nu v-ar deranja prea tare. Noutăţile ţin în primul rând de AI. După nenumărate "necazuri" cauzate de faimoasa şi practic inexistenta inteligenţă artificială în foarte multe dintre jocurile de până acum, Black Cactus promite să îi ofere jucătorului un adversar pe măsura puterilor cerebrale umane. Aşadar, generalii controlaţi de AI se vor comporta mai firesc decât în oricare alt RTS de până acum (afirmă producătorii...) şi vor fi capabili să construiască o economie funcţională. Şi nu e numai atât: aceiaşi generali vor şti să pună pe picioare armate ofensive şi defensive ceea ce, pe hârtie, promite că vom scăpa de boala atât de cunoscută a computerului care trimite la sacrificiu câte una-două unităţi/selecţii, cu regularitate de ceas, indiferent de cât e de puternică apărarea construită de jucător. În Warrior Kings: Battles, generalii AI vor încerca să determine amplasarea defensivei jucătorului şi să o neutralizeze prin atacuri în zonele cel mai slab apărate, aplicând tacticile de rigoare şi utilizând avantajul formaţiilor (un lucru clar nemaiîntâlnit în RTS-urile de până acum). Nu în ultimul rând, aceiaşi vajnici generali vor lupta pentru neatârnare şi/sau subjugarea altora folosind nu doar fatala combinaţie "foc&sabie", ci şi diplomaţia. Din nefericire, producătorii nu sunt extrem de darnici în detalii în ceea ce priveşte chiar aceste posibile puncte forte ale jocului... Teoretic (şi din păcate), toate jocurile a căror denumire rezultă din formula [titlul jocului]:[cuvânt care "dă bine"] (de exemplu Warrior Kings: Battles, Stronghold: Crusader etc.) nu sunt decât încercări de a obţine fonduri suplimentare. Adevărul este că Black Cactus nu pare să stea prea bine la acest capitol, deşi tocmai a reuşit să obţină un contract cu Wanadoo pentru Crusader: Battle for Outremer, un joc a cărui acţiune se petrece în perioada celei de-a doua Cruciade şi care (SURPRIZĂ!) se laudă tot cu un sistem diplomatic excelent. Ba chiar mai mult, producătorii pretind că diplomaţia va avea cel mai important rol în întreg jocul, detronând măcelul şi economia.


Formaţia "Rotocolul ţepos" demonstrează valoarea baionetei


Am balista meeea, sunt ba-list-ier.


Sebah: "Ce ***** o fi și ciuperca asta?"


Wood Elemental, alias Pomul de copac

Omul cu față de general

Chiar dacă Black Cactus a colaborat în trecut cu Eidos, Vivendi și Microids și acum lucrează cu Empire Interactive și cu Wanadoo, asta nu înseamnă că nu mai au din când în când nevoie de suport din afară (pe care îl exploatează atât pentru joc, cât și pentru campania promoțională a lui Warrior Kings: Battles).

Despre ce este vorba? Ei bine, bătrânii satului Empire Interactive s-au adunat la vatra din Black Cactus și au decis că, pentru a-i conferi lui WK: Battles o tentă mai originală, nu ar strica să apeleze la viitorii jucători de WK:B. Cu alte cuvinte, și-au propus să introducă fețele noastre în joc! Adică? Adică generalii inamici să aibă moaca unui fericit câștigător al concursului "Trimite-ți poza și ai șansa să joci WK: Battles ca în oglindă". Ideea de bază era trimiterea unei fotografii la wkbattles@empire.co.uk. Concursul s-a încheiat încă din 14 octombrie anul trecut, dar e interesant de observat ce strategii se aplică pentru atragerea atenției.

În rest, despre poveste nu se spune aproape nimic. Ce-i drept, nici cea din Warrior Kings nu este o capodoperă și nici măcar originală nu este (țin minte cum personajul principal se plimbă într-o lume a cărei hartă aduce extrem de mult cu Europa). De asemenea, nu se rostește nici măcar un cuvânt despre unitățile noi sau despre cerințele de sistem (noroc cu imaginile puse cu generozitate la dispoziție, că mai vedem și noi un Wood Elemental sau elefanți în acțiune). Știm doar că WK: Battles folosește tehnologia Cactus SPINE, care oferă abilitatea producătorilor de a crea RTS-uri de valoare (până acum însă ideile au fost bune, dar implementarea proastă).

Presupun că este suficient un PIII 733 MHz cu 256 MB RAM pentru un joc cât de cât fluent, dar primul Warrior Kings avea probleme, nu glumă... și timpi de încărcare de mai mare dragul (și plictiseala).

Sincer, fețele generalilor sunt poate cel mai puțin importante într-un joc de calitate. Engine fizic, AI, interfață, grafică: Warrior Kings: Battles promite să le ofere pe toate, însă rămâne de văzut dacă pasul pe care îl face genul RTS prin jocul celor de la Black Cactus va fi înainte sau înapoi.

■ Mike


Arhanghelul Mihail, tizul meu

Black Cactus

Zicale favorite

"Be a general, not a supply clerk!"
"Your opponent does not know that this is a game"
"Have some vision: create the future with us."
"Better games, delivered on design."



Istoria companiei

Black Cactus și-a făcut apariția în ianuarie 1999 și a fost inițial compusă din 8 persoane. În primul an de existență, Black Cactus a finisat tehnologia și utilitarele Cactus SPINE, pe care urma să le folosească pentru crearea unor RTS-uri revoluționare. Pe parcursul următorilor trei ani, echipa a ajuns de la 8 la 13 și apoi la 21 de membri. Actualmente, cei 21 de membri ai echipei Black Cactus au la activ, cumulat, 105 ani de experiență în domeniul producerii jocurilor și 60 de titluri lansate. Sediul Black Cactus este în Morden (sudul Londrei).

Titlu	Warrior Kings: Battles
Gen	RTS
Producător	Black Cactus
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PII 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2003
ON-LINE	www.blackcactus.com

S.T.A.L.K.E.R. – Oblivion Lost

Micile bucurii ale vieții



Eu unul încerc să evit pe cât posibil preview-urile, poate tocmai din cauza faptului că nu găsesc decât rar un joc care să îmi atragă cu adevărat atenția. Ultimul preview a fost la Necromania, joc ce se evidențiază doar prin stupizenia conceptului... În rest însă am urmărit cu atenție o mână de jocuri, fiecare dintre ele promițătoare, dar pentru care mi-am pierdut interesul cu timpul (deh, blazarea asta).

De S.T.A.L.K.E.R. știam cu ceva timp în urmă. Locke îmi arătase un filmuleț drăguț, cu ceva arme, monștri și iarbă multă. De atunci însă i-am pierdut urma și doar după câteva luni, la vederea noului site ale jocului, mi-am adus aminte de el.

Aha!

Chiar vreau să vă recomand respectivul site (îl găsiți la datele tehnice despre joc)... Chiar primul gând care mi-a trecut prin cap la vederea lui și la auzul muzicii din background a fost «Fallout, ce joc fain». Eh, nu eram chiar atât de departe de adevăr, după cum aveam să aflu ceva mai târziu, citind mai multe interviuri cu producătorii jocului.

Așadar, ce e S.T.A.L.K.E.R. În primul rând, e jocul cel mai promițător al acestui an, după umila mea părere, chiar dacă un anumit DOOM 3 se va lansa în aceeași perioadă. În al doilea rând, este făcut de niște ucrainieni, băieți și fete crescuți prin cartierele post-comunismului, la fel ca noi toți... Îi simpatizez pe indivizii ăștia mai ales pentru că, dacă vă uitați atent peste imaginile din joc, puteți jura că ăștia v-au spionat uzina din oraș și au pus-o în joc pe post de coșmar post-nuclear (ceea ce nu ar fi prea departe de adevăr).

Pornit ca un FPS în care jucătorul se plimba printre galaxii, punând capăt conflictelor interplanetare și vieților multora dintre locuitorii acestora, jocul s-a transformat într-un Action/RPG plasat în Ucraina, în zona Cernobâlului, imediat după cea de-a doua explozie a centralei nucleare și a bazelor militare aferente. E clar că este vorba de un joc serios... Oamenii s-au înființat cu mic cu mare la Cernobâlul din zilele noastre, au studiat zona și au rămas într-atât de impresionați încât s-au decis să o copieze și în joc. În plus, când auzi că sunt mari fani ai fraților Strugatsky, parcă-parcă începi să ai din ce în ce mai multă încredere în ei.

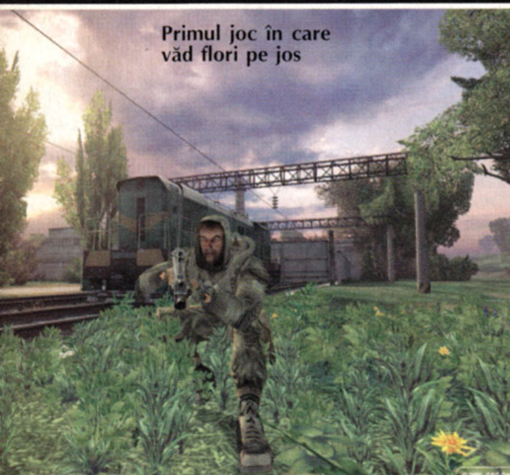
În rest, ce pot să vă spun... poate doar atât: Fallout, System Shock, grafică de nu te mai saturi de un banal trailer al jocului, atmosferă de zile mari și intuiția care îți spune (în cazul acesta, îmi spune) că ăsta ar putea fi un joc...

Și cum atenția pe care i-am acordat-o jocului nu putea să rămână neobservată, cei de la GSC Game World (în persoana lui Oleg V. Javorsky, PR Manager) au avut bunăvoința să acorde un interviu, să arunce în ecuație câteva imagini exclusive și să îmi arate că până la urmă tot noi, amărâții ăștia din est, suntem mai tari.

Mai lipsea o vodka... Eh, până la lansarea jocului mai e. Așa că mai aruncați o privire peste impresionantul trailer de pe CD-ul LEVEL din luna decembrie a anului trecut, înghițiți în sec și citiți interviul care urmează:

Mitza: Ce filme, cărți sau jocuri v-au influențat în crearea acestui joc?

Oleg V. Javorsky: Cum probabil ați ghicit deja, ne-am inspirat în primul rând din filmul Stalker. De fapt, S.T.A.L.K.E.R. – Oblivion Lost este o combinație între acest film și alte două lucruri. Acestea sunt «Picnic la

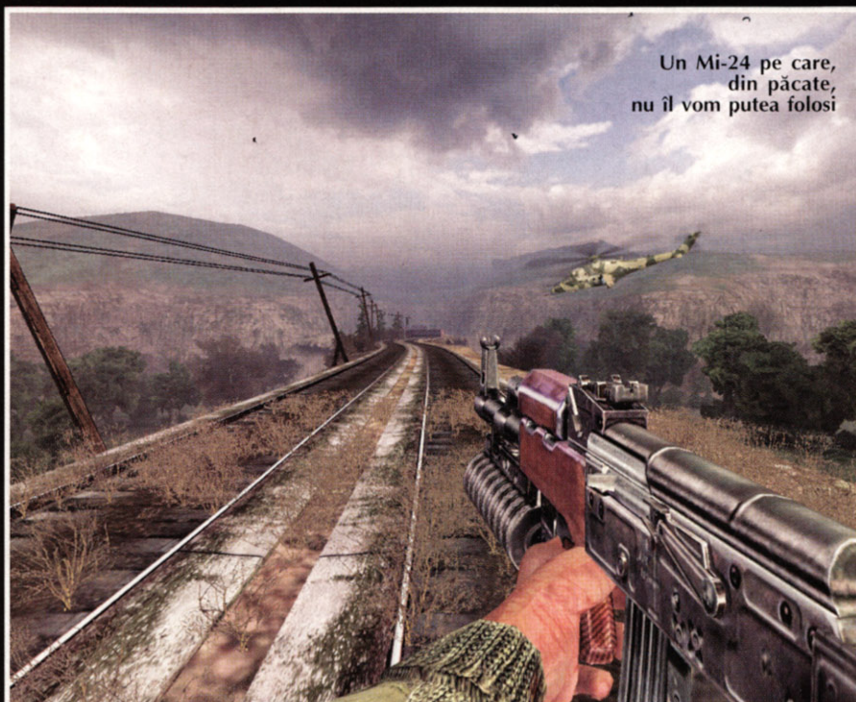


Primul joc în care văd flori pe jos



Parcă știu asta de undeva...

marginea drumului», o carte scrisă de frații Strugatsky, și catastrofa de la Cernobâl. Cât despre jocuri, am fost influențați de multe titluri, de la Half-Life la System Shock și Deus Ex.


Un Mi-24 pe care, din păcate, nu îl vom putea folosi

M: Care este povestea principală a jocului și care este scopul jucătorului în S.T.A.L.K.E.R.?

O: Acțiunea jocului are loc în viitorul apropiat. În 2006, centrala nucleară de la Cernobâl explodează, formând o imenză Zonă radioactivă. Situația se agravează odată cu mărirea Zonei, care crește cu 5 km în lunile care urmează. Zona continuă să se extindă și numeroase anomalii sunt observate înăuntrul său. Expedițiile în Zonă se confruntă cu animale mutante, care nu puteau apărea datorită unui curs natural al evoluției. Anii trec și prima expediție pătrunde câțiva kilometri în Zonă fără a întâlni vreun pericol mortal. Cercetători amatori, mercenari și aventurieri, numiți «stalker» apar imediat după aceea... Ei intră în Zonă în căutarea a diverse anomalii-artefacte pe care le vor vinde celor interesați. Personajul controlat de jucător va fi unul dintre acești aventurieri.

M: Când am auzit prima oară de S.T.A.L.K.E.R., jocul era promovat ca un FPS... Acum este un action/RPG. S-a schimbat conceptul de joc în timp? Când și de ce?

O: Ca să fim corecți, jocul este acum un Survival Action/RPG. Schimbările aduse conceptului jocului au venit ca urmare a modificării ideologiei din spatele proiectului, ca să zic așa. Motivul este simplu: am dorit să creăm un joc serios care să sensibilizeze jucătorul, să îl facă să realizeze ce ar putea deveni lumea din cauza erorilor și neglijenței oamenilor. Trebuie să realizăm că orice facem pe această planetă vom primi înapoi de 100 de ori mai mult...

M: Care sunt elementele de RPG din S.T.A.L.K.E.R. și cum influențează ele gameplay-ul?

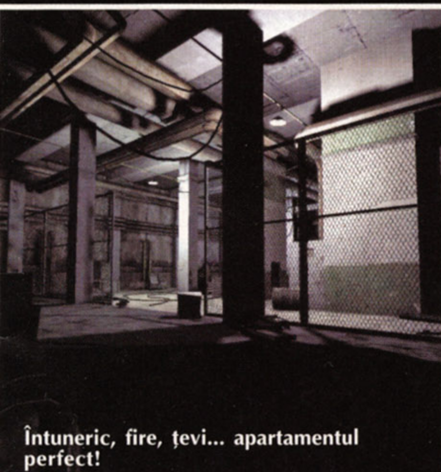
O: Am evitat să folosim parametri și skill-uri ce pot fi îmbunătățite de-a lungul jocului. Dorim ca jucătorul să își îmbunătățească singur capacitățile sale și pe cele ale personajului din joc. În rest, S.T.A.L.K.E.R. este similar cu majoritatea RPG-urilor – explorarea zonei de joc, strângerea de item-uri, armele, zonele "anormale", comunicarea, interacțiunea cu NPC-urile etc.

M: Cum va fi gameplay-ul în S.T.A.L.K.E.R.? Va fi unul rapid sau vom putea să ne alegem singuri viteza cu care ne vom avânta în joc?

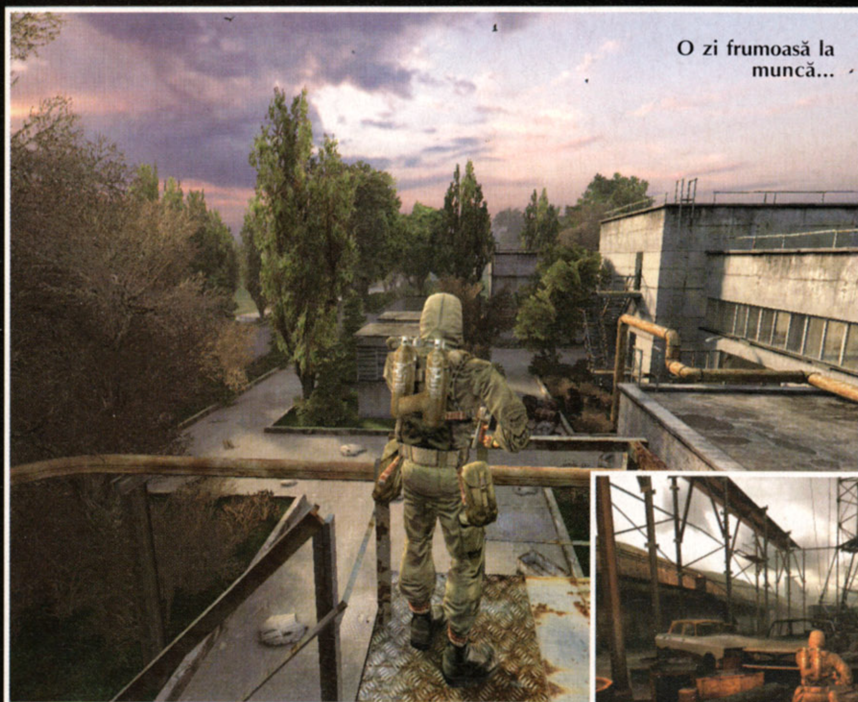
O: Imaginați-vă o vedere first person ca în orice alt shooter 3D. Adăugați la asta o libertate de mișcare și acțiune practic nelimitată, o poveste electrizantă, elemente de stealth, survival și RPG și veți obține o lume înspăimântătoare, dar atrăgătoare, în care legile sunt naturale și simple. Puteți omorî și fura după bunul plac... Totul depinde de conștiința fiecăruia. Și fiți pregătiți să primiți răspunsul lumii înconjurătoare la acțiunile voastre.

Jucătorul se mișcă înăuntrul Zonei, compusă din mai multe locații sau niveluri. Fiecare nivel este de 1x1km. Toate locațiile se regăsesc într-o hartă globală prin care se plimbă jucătorul. Jucătorul este cel care trebuie să își aleagă drumul, pentru că poate trece fără restricții dintr-un nivel într-altul. Jucătorul se poate avânta în Zonă pentru a duce la îndeplinire diversele misiuni ce țin de povestea jocului.

Pe lângă toate astea, jocul va dispune de un sistem de simulare a vieții, sistem ce va popula și controla viața din Zonă. Jocul va dispune de o poveste nelineară, de posibilitatea de a comunica sau de a face comerț cu alte creaturi întâlnite pe drum și multe altele. De asemenea, vor fi generate automat misiuni și rute pentru personajele din joc, iar când două astfel de personaje se întâlnesc, rezultatul conflictului va fi calculat după anumiți parametri, cum ar fi: «calitatea» respectivului personaj, agresivitate, armament ș.a.m.d. Atât acțiunile


Întuneric, fire, țevi... apartamentul perfect!


Detalii peste detalii și texturi superbe


O zi frumoasă la muncă...


... şi una ceva mai mizerabilă

NPC-urilor, cât şi cele ale celorlaltor creaturi din Zonă vor fi luate în considerare.

Jucătorul va strânge artefacte pe care le va putea vinde, studia sau analiza pentru a găsi mai multe informaţii despre cea de-a doua catastrofă de la Cernobâl. Tot ce se poate; după ce jucătorul va deveni un stalker cu experienţă, va putea influenţa ceea ce se întâmplă în Zonă.

M: Spuneţi-mi mai multe despre anomaliile întâlnite în Zonă. Cum vor afecta gameplay-ul?

O: Unul dintre pericolele întâlnite de stalker-ii în Zonă sunt anomaliile. A te bloca într-o astfel de zonă înseamnă moarte sigură sau răni grave, depinde de concentraţia anomaliei. Toate aceste anomalii pot fi detectate cu cel mai simplu detector de anomalii, dar tipul lor, puterea, concentraţia şi o imagine vizuală precisă nu ţi le pot oferi decât un echipament sofisticat. Datorită indicatorilor vizuali şi vibraţiilor din aer, pot fi observate zonele cu anomalii, zonele lăsate în paragină sau oasele unor exploratori mai ghinionişti.

Să dau câteva exemple:

Gravity Concentration: Câmp gravitaţional cu acceleraţii orientate în direcţii diferite. Rupe orice creatură prinsă în raza sa de acţiune. Indicatori vizuali: gropi ciudate, obiecte metalice îndoite. O piatră aruncată într-un câmp gravitaţional îşi schimbă traiectoria.

Meat-mincer: O capcană ce acumulează treptat o încărcătură pe care o descarcă numai asupra unei creaturi sau asupra unei unelte speciale (discharger). Este absolut inofensivă când este descărcată.

M: Ce puteţi să îmi spuneţi despre misiuni. Sunt misiuni legate de povestea principală şi misiuni secundare? Cum sunt acestea structurate?

O: Am respins trecerea lineară de la un nivel la altul în favoarea unei libertăţi de acţiune şi mişcare cum aţi putut întâlni în jocuri ca Elite, Daggerfall sau Fallout. Jucătorul va putea să colinde întreaga Zonă (mai mult de 20 km pătraţi), să o exploreze, să câştige bani şi experienţă şi să avanseze de-a lungul unei poveşti flexibile până la sfârşitul jocului.

M: Ce vehicule vom putea controla în timpul jocului? Vom putea controla elicoptere sau vom fi limitaţi la vehiculele de teren?

O: În joc veţi avea la dispoziţie o mulţime de vehicule, de la maşină la elicopter. Majoritatea acestor vehicule pot fi folosite pentru a te mişca mai repede prin Zonă şi pentru a transporta mai multe item-uri, mai rapid. Deocamdată jucătorul este limitat la vehiculele de teren. Iniţial am dorit ca jucătorul să poată folosi aeronave precum Mi-24. Însă în timpul procesului de producţie am întâlnit anumite probleme şi această idee a fost suspendată.



Catastrofa de la Cernobâl

Pe data de 25 aprilie 1986 era programat un experiment la centrala nucleară de la Cernobâl, experiment prin care oamenii de ştiinţă doreau să afle dacă turbinele puteau produce destulă energie electrică pentru centrală în cazul unei pane de curent. Reactorul numărul 4 al centralei a fost ales pentru acest experiment. Pentru o cât mai «realistă» simulare a panei de curent, sistemele de securitate au fost închise şi cum experimentul a fost amânat pentru noaptea dintre 25-26 aprilie, reactorul a rămas fără nici un fel de sistem de


Vegetație ca la mama acasă (sau, mă rog, în curte)











M: Care credeți că este cel mai important aspect al jocului? Povestea, gameplay-ul, grafica...?

O: Cel mai important pentru noi este gameplay-ul, deși, după cum ați putut observa, nu am neglijat nici povestea și nici grafica.

M: Dacă ar fi să descrieți S.T.A.L.K.E.R. doar făcând referire la alte jocuri, care ar fi acestea?

O: Elite, Daggerfall, Fallout, Half-Life, System Shock etc.

M: În ce stadiu de producție vă aflați în acest moment? Ce ați finalizat și la ce mai aveți de lucrat?

O: Suntem încă la începutul producției. În primul rând, trebuie să finalizăm engine-ul. Apoi ne-am propus să lucrăm la multiplayer și după aceea să ne ocupăm serios de partea de single-player. Mai târziu o să lansăm, probabil, un demo al jocului...

M: La câte ore de joc ne putem aștepta?

O: Aproximativ 50... Dar nu uitați că Zona se tot schimbă, apar noi evenimente importante și noi schimbări în poveste . Asta va oferi o rejucabilitate extremă...

M: Când intenționați să lansați jocul și pentru ce platforme?

O: Jocul va fi lansat la sfârșitul anului 2003. În momentul de față, jocul este produs pentru PC, dar considerăm și posibilitatea de a scoate o versiune pentru X-box.

■ **Mitza**

Titlu	S.T.A.L.K.E.R. – Oblivion Lost
Gen	Survival Action/RPG
Producător	GSC Game World
Distribuitor	Russobit-M
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	Q4 2003
ON-LINE	www.stalker-game.com

avertizare în cazul unei catastrofe.

Din cauza unei greșeli, performanța reactorului a fost redusă la minim cu doar câteva clipe înainte de începerea experimentului. Câțiva oameni de știință au cerut ca experimentul să fie oprit, dar șeful echipei, Anatolij Djatlov, a permis continuarea acestuia.

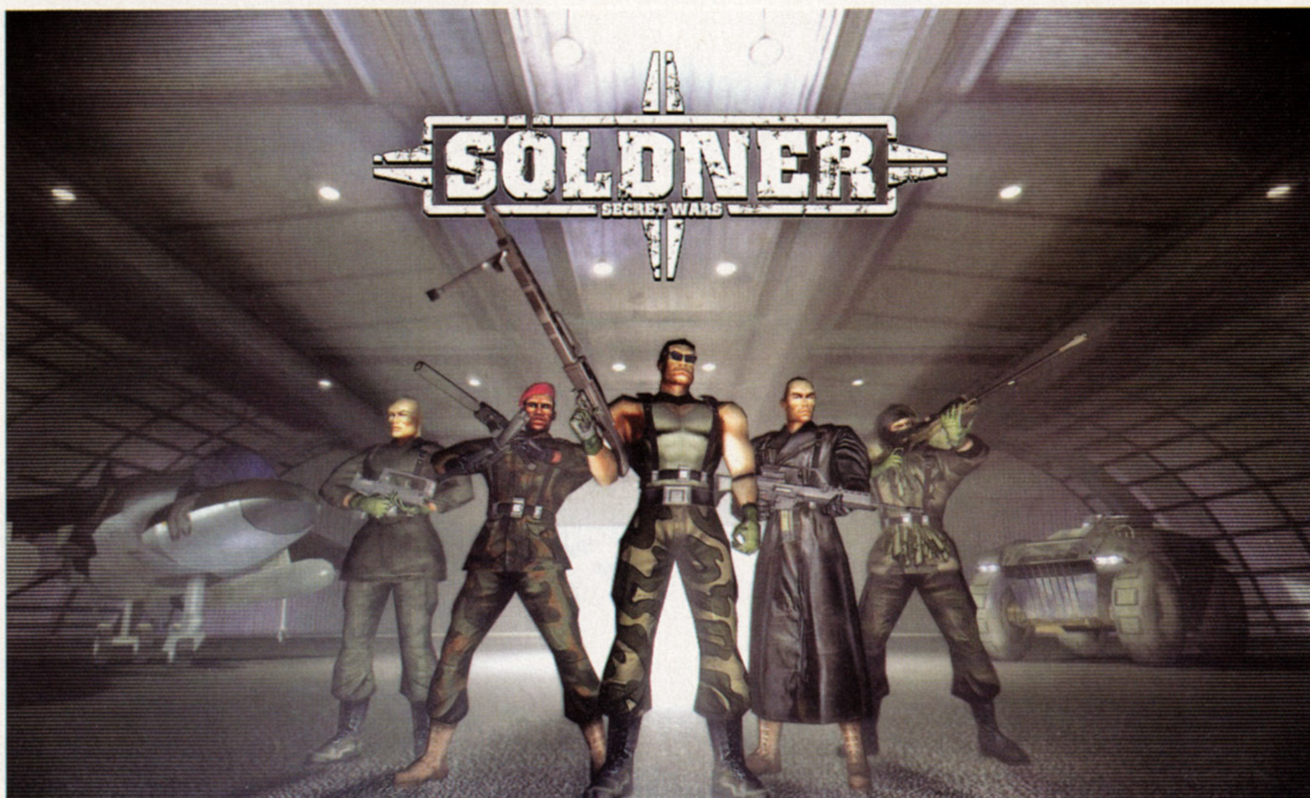
La 1:22, experimentul a început.

La 1:23, performanțele reactorului au crescut brusc, iar acesta a devenit instabil.

Sistemul de securitate a fost activat manual 40 de secunde mai târziu, dar o serie de reacții în lanț ce nu au mai putut fi evitate au culminat după doar 10 secunde cu o explozie ce a spulberat reactorul și a aruncat în afară majoritatea materialului radioactiv.

Majoritatea savanților din echipa ce supraveghea experimentul (30 de oameni) au murit imediat, iar toate zonele învecinate au fost afectate de norul radioactiv, forțând evacuarea a peste 135.000 de oameni. În următoarele luni, peste 10.000 de oameni au căzut victime radiațiilor, dar efectele catastrofei de la Cernobâl se resimt până și în zilele noastre.

IMAGINI PE CD



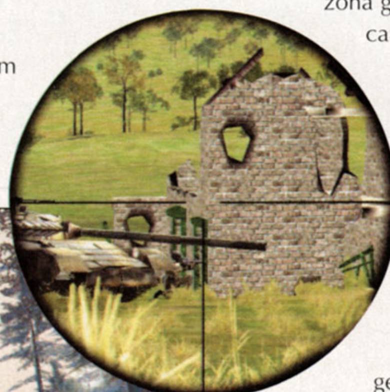
Totul despre mercenarism

În urma evoluției tacticii de luptă este clar că nu mai poartă armatele războiul. Acest lucru este evident și în vremurile noastre și se poate observa cum grupările de elită ale puterilor internaționale joacă un rol din ce în ce mai important în felul în care evoluează un conflict. Am putut vedea în ultimele confruntări armate cum din ce în ce mai mult se pune bază pe specializările soldaților și nu se mai poate câștiga doar având mai mulți militari și doar prin impactul pe care îl au convingerile ideologice. Cei de la JooWood au realizat acest lucru și speculează în jocul de față realitățile imediate ale acestui nou tip de război. Ei au dus aceste idei chiar mai departe și au avansat în viitorul nostru apropiat, astfel că în 2010 grupările mercenare superantrenate vor fi cele care vor hotărî felul în care un conflict va lua sfârșit.

În concepția lor, națiunile polițiste ale globului, Statele Unite ale Americii și Rusia, au dezvoltat foarte mult stilul de luptă bazat pe puterea unor grupuri mici de soldați excelent antrenați și susținuți de o tehnologie de ultimă oră și de fonduri nelimitate.

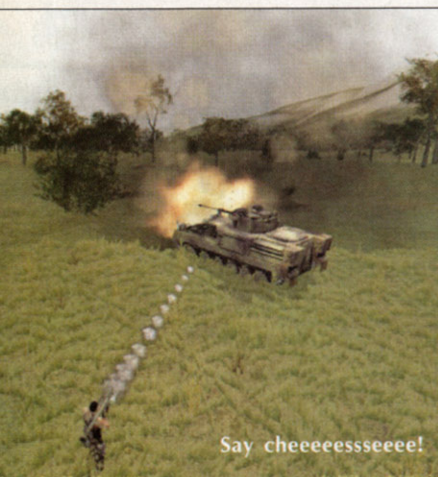
Cum se face

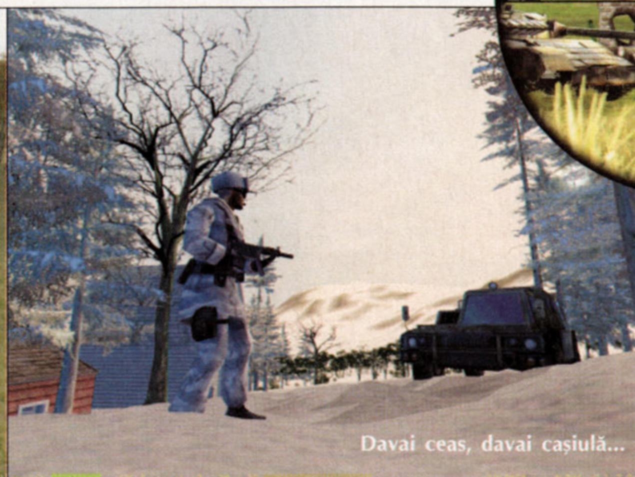
Prin simularea perfectă a unui sistem politico-diplomatic, jucătorul este liberul arbitru a ceea ce se întâmplă în joc. În funcție de deciziile pe care el le ia, în funcție de rezultatul misiunii și de importanța pe care el o acordă cercetării de noi tehnologii militare, el va avea acces la alte misiuni, fundalul politic global va suferi modificări serioase și arsenalul de care se va putea folosi va fi mai mult sau mai puțin bogat.



Campaniile prin care jucătorul va fi purtat vor fi foarte diferite una de alta, terenul nu va fi același, ci va varia în funcție de zona geografică în care are loc misiunea, ciclul zi-noapte va afecta foarte mult deciziile care vor fi luate, iar anotimpurile vor dicta genul de echipament ce va fi folosit.

Statul major al echipei pe care jucătorul o va avea la dispoziție va fi o navă maritimă ce navighează sub acoperirea unei imagini foarte bine realizate a unei nave transportoare de mărfuri. Această navă nu este doar


Say cheeeeessseeee!


Davai ceas, davai cașiulă...


Îmi mai iau și o mătură și mă dau drept Mrs. Doubtfire

Oare dacă țip la ei, se sperie?

un simplu transportor de trupe, ci este folosită în moduri multiple. La bordul ei vor fi centre de cercetare pentru noi arme și tehnologii, va fi legată la sisteme radar orbitale și, tot la bordul ei, vor avea loc briefing-urile.

Jucătorul va intra în rolul unui Commander și sub comanda lui se vor afla câțiva soldați excelent antrenați ce vor putea controla vehicule ușoare blindate, elicoptere și VTOLS (Vertical Take Off and Landing Airplanes). Rolul lui va fi acela de a aduce pacea unde i se ordonă, indiferent de modul prin care gândește că îi este la îndemână și indiferent de rezultatele ulterioare ale acțiunilor sale.

Soldner va introduce și sistemul ADS – Advanced Destruction System. Acest ADS face posibilă distrugerea integrală a elementelor mediului înconjurător. Exemple concrete date pe site-ul oficial al jocului ne dau idei despre ce se poate face datorită ADS-ului:

1. Un sniper este ascuns într-o casă și te ține sub o amenințare constantă subțiindu-ți rândurile? Nici o problemă. Tot ce trebuie să faci este să distrugi casa respectivă și odată cu ea și pe lunetistul nesimțit.

2. O ceață de copaci stă în calea ta și îți acoperă raza vizuală? Iar nici o problemă. Pune la muncă echipa și radeți respectivul pâlc de copăcei de pe fața pământului.

3. O grămadă de bolovani nu îți permite să aranjezi locul pentru o ambuscadă perfectă? Câteva încărcături de explozibil ar rezolva problema imediat.

Jocul va beneficia și de un multiplayer puternic. Pâna la 32 de jucători se vor putea duela în meciuri pe LAN și până la 128 de jucători pe serverele speciale puse la dispoziție de producătorii jocului. Multiplayer-ul se va baza pe jocul de echipă și va fi asemănător cu atât de popularul Counter Strike.

Din ceea ce vedem pe site-ul oficial, jocul pare să promită destul de mult, dar problema cu cei de la JoWood este că nu prea au reușit să se ridice niciodată la standarde prea ridicate. Sper ca de data aceasta jocul lor să se bucure de succes și, mai ales, să ne țină în fața monitoarelor cu sufletul la gură. O bilă roșie în favoarea jocului este contribuția adusă de cei de la Wings Simulations, care ne-au arătat ce știu prin Panzer Elite.

■ **Koniec**

Titlu	Söldner - Secret Wars
Gen	3rd Person Shooter
Producător	Wings
Distribuitor	JooWood Productions
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	DA
Multiplayer	N/A
Data apariției	Prima jumătate 2003
ON-LINE	www.secretwars.net

IMAGINI PE CD

1. M60 E-3

Calibru: NATO 7.62 mm
Greutate: 8.61 kg (cu picioare)
Lungime: 1 067 mm
Lungimea țevii: 560 mm
Viteza glonțului la ieșire: 853 m/s
Raza maximă de acțiune: 1 100 m
Rata de foc: 1 100 gpm (gloanțe pe minut)
Producător: Saco Defense; U.S.



2. SV-98 (Snaiperskaya Vintovka)

Calibru: 7.62 x 51 mm NATO
Greutate: 6.2 kg descărcată și fără lunetă
Lungime: 1 270 mm
Lungimea țevii: 650 mm
Viteza glonțului la ieșire: 853 m/s
Raza maximă de acțiune: mai mult de 600 m
Producător: Izhevsk Machinebuilding Plant; Russia



BloodRayne™

Vampirul rămâne tot vampir, mai ales dacă este FEMEIE!

Supărați pe faptul că cică noi, românii, deținem recordul la populația de vampiri pe metru pătrat, Terminal Reality s-a hotărât să schimbe oarecum lucrurile. Astfel ei s-au decis să lucreze la un joculeț, pe numele său BloodRayne, în care populația de vampiri să fie de câteva ori mai mare decât cea din România. Dacă românii nu prea reușesc să facă mai nimic bine, băieții de la Reality nu au stat prea mult pe gânduri și s-au decis să facă lucrurile mai frumoase decât în realitate. Capacitatea lor de a da viață unor proiecte este dovedită de seria de jocuri pe care le-au scos până acum (vezi Terminal Velocity, Monster Truck Madness, 4x4 Evo, The Blair Witch Project). Astfel că au pornit la drum pentru a realiza BloodRayne, un action horror ce se anunță un joc de referință al anului viitor.

Mi-e sete de... sânge

Eroina principală a jocului nostru este Rayne. Ea este o adolescentă americană care a fost reținută prin Europa, deoarece a împânzit continentul de cadavre. Fata încerca să-l ucidă pe tatăl său biologic. Din păcate, acesta a reușit să scape de mânia fătucăi. Fetița noastră afirma cu nonșalanță că oamenii pe care-i ucisese erau vampiri. Dar, până să fie luată la întrebări metodic, Rayne a reușit să dispară.

Fata este de fapt un Damphir. Ce înseamnă acest lucru? Că Rayne a fost adusă pe lume de barză după ce tatăl său, un vampir, o violase pe mama fetei. Deoarece mama ei era un om ca toți oamenii, produsul lor nu putea fi decât o simbioză a celor două specii: un vampir care are toate puterile acestora, dar nu are și slăbiciunile lor. Mai târziu, ea a fost cooptată de Brimstone Society, o organizație secretă care vânează și distruge amenințările supranaturale. În zilele noastre agentul BloodRayne protejează oamenii de lucruri cu care noi, muritorii de rând, nu ar trebui să avem de-a face.

Acțiunea jocului se desfășoară în perioada dintre cele două războaie mondiale. BloodRayne este o adevărată mașină de ucis a organizației respective. Două misiuni ale agentei noastre, separate de o perioadă de 5 ani, par să conducă spre același individ. Ani de zile acesta a căutat în





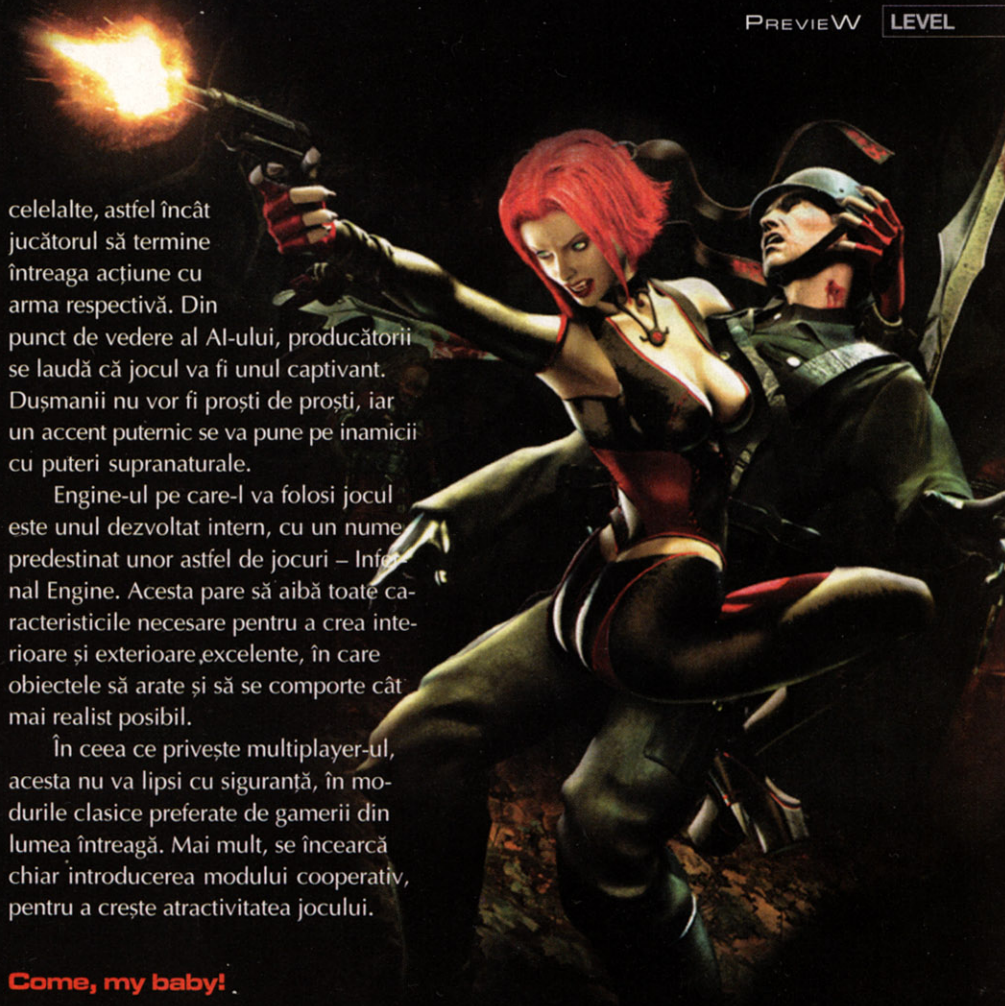
lumea întreagă artefacte vechi, oculte, cu ajutorul cărora urmărea să aducă Germania la conducerea întregului Pământ.

Noua misiune a agentei noastre constă în împiedicarea aducerii pe lume a unor ființe care să impună teroarea în întreaga lume. Pentru aceasta va trebui să lupte cu trupele militare naziste ale individului, cu unele dintre aceste ființe ale terorii care au fost aduse deja pe lume, cu mutanții, cu vampirii care sprijină proiectul respectiv și cu mulți, mulți alții ce-i vor sta în cale. Acțiunea jocului ne va purta în 3 lumi diferite: Louisiana, Argentina și Germania.

În stil cinematografic

După cum au afirmat producătorii, jocul este inspirat din Matrix și Blade. În concluzie, eroina noastră va avea o mulțime de mișcări posibile, foarte multe moduri de distrugere datorită forței sale supraomenești: luptă corp la corp, salturi de zeci de metri, arme albe letale, arme de foc de toate tipurile (vom putea colecta de pe jos armele inamicilor uciși, vom putea ține câte o mitralieră în fiecare mână și vom putea chiar smulge mitralierele susținute de un suport pentru a le ține în mâini ca pe fulgi), lovituri cu ambele mâini în ținte diferite, slow motion în stil Matrix, aură supranaturală de zăpăcire a dușmanilor și, nu în ultimul rând, mușcăturile letale de la nivelul gâtului. Viața vampirei noastre se va reface în momentul în care vom rupe cu caninii supercolgăiți carnea sângerândă a ticăloșilor care vor să ne omoare.

Acțiunea ne va ține cu sufletul la gură, deoarece surprize ne vor aștepta la tot pasul. Va exista un echilibru între armele prezente în joc, fără ca una dintre ele să fie cu mult mai puternică decât celelalte, astfel încât jucătorul să termine întreaga acțiune cu arma respectivă. Din punct de vedere al AI-ului, producătorii se laudă că jocul va fi unul captivant. Dușmanii nu vor fi proști de proști, iar un accent puternic se va pune pe inamicii cu puteri supranaturale.



Engine-ul pe care-l va folosi jocul este unul dezvoltat intern, cu un nume predestinat unor astfel de jocuri – Infernal Engine. Acesta pare să aibă toate caracteristicile necesare pentru a crea interioare și exterioare excelente, în care obiectele să arate și să se comporte cât mai realist posibil.

În ceea ce privește multiplayer-ul, acesta nu va lipsi cu siguranță, în modurile clasice preferate de gamerii din lumea întreagă. Mai mult, se încearcă chiar introducerea modului cooperativ, pentru a crește atractivitatea jocului.

Come, my baby!

Având în vedere toate cele spuse mai sus și aruncând câteva priviri imaginilor, tot ce mai pot să spun este că aștept cu nerăbdare lansarea jocului. Gândul că voi controla "zeitatea" din imagini în timp ce smulge capetele dușmanilor și le soarbe sângele ca apă vie, mă face să am furnicături prin vârful degetelor.

– Ce? A, nu, nu sunt bolnav! Ce-i cu oamenii ăștia în halate albe pe aici? Nu, nu vreau să mușc pe nimeni de gât! Era doar o metaforă, domne', nu-nțelegeți? Lăsați-mă-n pace! Hei, ia mâna! Ajutooorrrr!

Sebah

Titlu	BloodRayne
Gen	Act/horror
Producător	Terminal Reality
Distribuitor	Majesci Inc.
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	aprilie 2003
ON-LINE	www.bloodrayne.com







DEMO PE CD WALLPAPER PE CD IMAGINI PE CD



Robin Hood: The Legend of Sherwood

Haiducul haiducilor revine în forță

Printre cei mai împătimiți gameri din rândul prietenilor mei se numără cei care au jucat la disperare Commandos și Desperados, zi și noapte, apoi iarăși zi și iarăși noapte, până când terminau livizi jocul și se ridicau de la birou pentru a descoperi că mai există totuși oameni, că afară mai răsare soarele și lumea nu a dispărut încă. Acestea sunt cei care vor fi superîncântați să afle că a mai fost lansat un titlu în acest gen, un joc care se bazează pe tactica de echipă. Este vorba despre Robin Hood: The Legend of Sherwood.

Robineasca

După cum vă puteți da seama și după titlu, în centrul atenției jucătorului se va afla vestitul outlaw al Angliei – Robin Hood. Este vorba despre perioada anilor 1190, cea mai întunecată perioadă a evului mediu englez. Regele Richard Inimă de Leu se află într-o cruciadă pe tărâmurile sfinte. În lipsa lui, țara este condusă de prințul Ioan Fără de țară, o persoană deloc simpatică care conduce cu o mână de fier și impune populației biruri covârșitoare. Un singur om poate să-i stea în fața prințului și șerifului din Nottingham. Acesta este Robin Hood, un nobil ale cărui terenuri au fost uzurpate de respectivul șerif. Cavalerul nostru, împreună cu trupa lui de oameni de rând, încearcă să reziste celor doi până la întoarcerea regelui.

Jocul curge foarte lin, de la o misiune la alta, dezvoltându-se pentru a ne oferi legenda completă a eroului nostru. Astfel, primele misiuni sunt un fel de tutorial în care îl vom controla pe Robin, recent întors din cruciadă. Acesta află cu stupoare că pământurile sale au fost însușite de către șerif și că viața sa nu mai are prea mult preț.



Am păcătuit cu gândul! O vreau pe Lady Marian!



Puțină liniște în castel



Sfatul haiducilor

Atunci se hotărăşte, după ce eliberează o grupă de ţărani, să se retragă în pădurile din Sherwood pentru a-i pedepsi pe nobili şi a reda oamenilor câteva dintre bunurile care le-au fost furate.

Grupa mare

Robin Hood: The Legend of Sherwood este un joc de tactică de echipă. Jucătorul va controla o echipă formată din cel mult cinci oameni, fiecare cu abilităţile şi calităţile lui. Primul este, bineînţeles, Robin Hood, cel neîntrecut în mânuirea arcului, în tăria pumnului şi în luptele cu spada, eroul agil care se poate urca pe aproape orice zid şi care execută salturi mortale de la înălţimi uriaşe fără să se aleagă cu vreo zgârietură. Acesta este şi trezorierul trupei; punguţele cu bani avute la dispoziţie sunt oferite cerşetorilor care îi vor da informaţii nepreţuite sau sunt aruncate în faţa oamenilor şerifului pentru a le distrage atenţia. Următorul va fi Will Scarlet care se descurcă, de asemenea, cu arcul. Mai mult, are şi un scut cu care se poată apăra pe el şi pe ceilalţi de săgeţile inamicilor. Stutely se luptă cu un topor. El poate arunca cu mere în duşmani pentru a-i distrage sau îi poate prinde într-o plasă destul de solidă. Are şi o tactică specială de deghizare (probabil datorită înfăţişării sale umile), putând foarte uşor să ia poziţia unui cerşetor şi reuşind astfel să treacă neobservat. Nu putea să lipsească Little John, "micuţul" cu forţă de urs care lasă inamicii inconştienţi dintr-o lovitură de bâtă şi singurul care poate să ascundă corpurile celor căzuţi.

Pe parcursul jocului, ne vom mai întâlni şi cu Lady Marian, superbitatea eroului nostru, Dulcineea lui, cea fără de care nu ar putea trăi. Să nu credeţi însă că Lady este o mironosiţă oarecare. Nicidecum. Ca orice femeie, la nevoie ştie să-şi arate colţii foarte bine, iar săgeţile trase de ea nu aduc numai fiorii dragostei, ci şi gheara rece a Morţii. De lângă ea nu putea să lipsească confesorul cunoscut în lumea întreagă, Friar Tuck, călugărul beţiv îndrăgostit de mâncare şi neîntrecut în mânuirea sceptrului.



O ambuscadă în pădure

Ţinutul renegaţilor

Spre deosebire de celelalte jocuri de acest tip (vezi Desperados sau Commandos) în care, la începutul fiecărei misiuni aveam personajele pe care le puteam controla şi cu care trebuia să ne descurcăm până la sfârşitul misiunii respective sau chiar până la sfârşitul jocului, producătorii lui Robin Hood au avut o idee genială. Aceasta constă în introducerea unui element de strângere a resurselor: săgeţi, plase, punguţe pentru bani, mere, ierburi speciale pentru vindecare, ospeţe îmbelşugate pentru refacerea vieţii, copane tocmai bune pentru călătorii. Toate acestea se vor face în cartierul general din pădurea Sherwood. Cum? Ei bine, după fiecare misiune, faima lui Robin Hood creşte şi tot mai mulţi oameni vor să i se alăture. Ei trebuie să fie convinşi de bunătatea lui Robin şi tocmai de aceea este cel mai bine să rezolvăm misiunile cu cât mai puţine victime de fiecare parte. Oamenii se strâng la cabanele lui Robin din pădure şi nu stau deloc degeaba. Fiecare poate fi pus să facă ceva, aşezându-se pur şi simplu în locul destinat activităţii respective. Rezultatul acesteia se va vedea după terminarea următoarei misiuni. Tot aici, în pădure, există şi un loc de antrenament, unde personajele îşi pot dezvolta calităţile de luptători.

De asemenea, de aici vom alege misiunea următoare, precum şi oamenii




Alarmă în castel


Vă spun eu că mă iubeşte


Un festin cu cadavre

care să ne însoţească. Ideea creării acestui spaţiu este excelentă, adăugând o nouă dimensiune jocului, chiar dacă la un moment dat vom avea zeci de Stutely, Will Scarlet sau Little John (au aceeaşi înfăţişare, dar nume cât de cât diferite). Să nu credeţi însă că veţi avea sute de săgeţi pe misiune şi o mulţime de ierburi pentru sănătate. Nici vorbă. Condiţiile din pădure nu sunt propice unei producţii însemnate din bunurile respective, aşa că va trebui să le folosim cu multă economie.



Castelul Ilenei Cosânzene

Stilul smuls în varianta populară

Ceea ce m-a frapat cel mai mult la acest joc a fost totala lipsă de continuitate a producătorilor. Cu alte cuvinte, au introdus toate elementele de care vorbeam mai sus, au specializat personajele atât de bine încât să ai nevoie de fiecare la un moment dat şi în lipsa unuia să nu poţi termina misiunea (de altfel, la începutul misiunilor sunt cerute unul sau două personaje cu calităţi speciale fără de care nu o poţi începe) şi, cu toate acestea, au permis jucătorului să abordeze jocul în stilul Arnold. Adică intri, frate, în ei şi dai în stânga şi-n dreapta până crapă toţi. Nu trebuie să încerci neapărat tot felul de tehnici de evitare, camuflare, deghizare, ocolire etc., pentru că, de cele mai multe ori, situaţia se rezolvă mult mai uşor prin atacul direct al unui singur personaj sau, cel mult, susţinut de încă unul. De altfel, implicarea mai multor personaje în luptă în acelaşi timp poate fi periculoasă, deoarece se lovesc, fără milă, şi între ele. Aşa că nu este deloc greu să laşi harta întreagă plină de cadavre.

Pe de altă parte, poţi să încerci o altă abordare a jocului. Dacă te vei folosi de abilităţile speciale ale personajelor, vei putea reduce considerabil numărul victimelor. Îţi trebuie însă răbdare, o cunoaştere bună a tastelor, pentru că nu vei putea face totul din mouse, deşi interfaţa este simplă şi eficientă, şi, la urma urmei, un pic de nebunie ca să rezişti tentaţiei de a împărţi moartea tuturor. Această ultimă abordare nu va putea însă reduce la zero numărul celor omorâţi, deoarece inamicii umblă de cele mai multe ori în grupuri, unii dintre ei rămân să se lupte cu tine, iar alţii pornesc pentru a aduce întăriri. Cei mai deranjanţi sunt însă simplii locuitori ai satelor, ai castelelor. Copiii, în clipa când te văd, încep să urle în gura mare: «Robin Hood», iar femeile, care ar trebui să-i sară de gât frumosului nostru erou şi să-i mărturisească dragostea veşnică, îşi pun mâinile în cap şi aleargă disperate, urlând în gura mare cele două cuvinte magice: «Robin Hood». Mai mult, se duc la ultimul străjer de pe hartă şi-l aduc ca să-i arate unde l-au văzut pe Robin. Înţeleg că nu se poate să te iubească toată lumea, dar jucătorul nu poate în nici un chip să le oprească pe disperatele astea. Păi, voi credeţi că Robin stătea cu mâinile în sân şi le lăsa să alerge bezmetice prin castel? Nu, frate, le liniştea el de le mergeau fulgii.


Aşa arată harta misiunilor

Verdele din Sherwood

Grafica jocului este plină de detalii. Totul este minuţios redat, iar zoom-ul îţi prezintă foarte bine fiecare detaliu al îmbrăcămintei personajelor. Atmosfera specifică Evului Mediu este excelent redată de arhitectura construcţiilor, în special a castelelor, şi de muzica din joc. Din păcate, grafica este 2D, un pic prea puţin pentru cerinţele din ziua de astăzi, mai ales dacă luăm în calcul timpul care a trecut de la apariţia lui Commandos cu grafică 3D.

Jocul rămâne o experienţă plăcută pentru unii, iar pentru alţii, cei de care vorbeam la începutul articolului, o perioadă de nesomn, flămânzire, uitare de prieteni, prietene, şcoală etc. Mie, personal, îmi pare rău că îi lipseşte multiplayer-ul şi, mai ales, modul cooperative.

■ **Sebah**

Titlu	Robin Hood: The Legend of Sherwood
Gen	RTT
Producător	Spellbound
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.robinhood-game.com

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	8/10



GHOST RECON
DESERT SIEGE



Mai bine... decât deloc

La câteva luni de la lansare, ne-am adus și noi aminte de faptul că mult prea câștigătorul premiului "PC Game of the Year", Ghost Recon, a primit din partea Red Storm Entertainment un nou expansion-pack cu numele de Desert Siege. Din câte știu eu, originalul a avut destul de multă priză la public (din care fac și eu parte) mai ales datorită faptului că oferea un editor destul de drăguț pentru MOD-uri. Așa că, fiind în posesia unei copii a lui Desert Siege, mi-am aruncat un ochi semicritic peste el.

Din nou Ghost

Povestea acestui expansion se referă la anumite probleme pe undeva prin Africa. Mai exact, Eritrea este atacată de către vecinul său Etiopia cu scopul de a fi anexată. Evident, întreaga comunitate mondială intră în alertă în special datorită faptului că această anexare va deteriora cele mai importante linii navale din Marea Roșie. O trupă de elită, Green Berets, cunoscută și ca Ghost, va merge în Eritrea pentru a rezolva situația în zona țărmului Mării Roșii. Însă, pe măsură ce conflictul avansează, trupele de elită vor fi atrase tot mai adânc în inima Africii. O altă problemă destul de delicată este faptul că o serie dintre rușii cu care ne-am întâlnit în original lucrează mână în mână cu guvernul etiopian. Iată cum lucrurile se leagă și tind să devină destul de complicate și periculoase. Scopul pe care noi îl vom avea de atins este să rezolvăm diferitele misiuni pe care le vom primi cu cât mai puține pierderi.

Diferențe

În conformitate cu observațiile mele, dar și cu ceea ce au declarat producătorii, jocul vine în primul rând cu o nouă campanie alcătuită din vreo 8 misiuni la care se adaugă 4 hărți de multiplayer. Misiunile din campanie diferă față de original doar prin relieful care este specific deșertului și prin dificultate. Da, într-adevăr, misiunile din campania de Desert Siege tind să fie mai dificile datorită unor îmbunătățiri de AI, dar mai ales datorită densității lui. Din nefericire, au dispărut misiunile de stealth odată cu armele cu amortizor, eu fiind un fan foarte aprins al misiunilor în care trebuia să rămâi neobservat la adăpostul răcoros al umbrei. Ce ar mai fi de remarcat este faptul că dușmanii se plimbă și trag acum și din Jeep-uri. La capitolul arme, pentru singleplayer s-au scos unele arme, dar nu s-au băgat altele noi. În schimb, în multiplayer avem acum 9 arme noi printre care se numără și M-60 și M19 Sniper Rifle.



Zona industrială Sidex Galați

Titlu	Ghost Recon: Desert Siege
Gen	FPS
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.ghostrecon.com

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	6/10
Storyline	5/10
Impresie	8/10



Multiplayer

Din anumite puncte de vedere, acest joc poate fi considerat unul cu predispoziție spre multiplayer. Din păcate, anumite limitări determinate în primul rând de engine-ul grafic, dar și de gameplay nu ne permit să-l considerăm într-adevăr unul de recomandat. Singleplay-ul este fără îndoială de preferat și cel mai plăcut, chiar dacă uneori frustrant (mai ales dacă uiți să salvezi). Marele lui punct în plus rămâne faptul că poate beneficia de atenția pasionaților de producerea de MOD-uri. Am reușit să văd câteva astfel de MOD-uri și pot spune că merită toată atenția.

■ **Locke**

James Bond 007: Nightfire

De-ar fi murit Sean Connery, s-ar răsuci în mormânt

Complexat de look-ul perfect, dur și plin de siguranță pe care Sean Connery îl afișa în James Bond-urile originale, am început să mă uit și la noile variante hollywoodiene ale seriei mortale. Au apărut Roger Moore (prea gentleman), George Lazenby (nu prea își găsea locul), Timothy Dalton (american get-beget) și ultimul, dar ultimul, Pierce Brosnan. Un Pierce Brosnan care în urma filmelor în care îl personifica pe James Bond a rămas cu un accent englezesc perfect aristocratic, cu toate că este un imigrant irlandez, care până în 1994, când a devenit 007, își cultivase un puternic accent texan pentru a putea răzbi în lumea dură a filmului american. După ce actorii care l-au urmat pe Sean Connery nu s-au ridicat la nivelul lui, mi l-am luat ca model pe Ghiță Mureșan și m-am apucat de baschet.

Cum seria James Bond este una dintre cele mai cunoscute, longevive și populare serii de filme (după «Tânăr și neliniștit», bineînțeles), era normal să apară o suită întreagă de jocuri pe tema spionului-prinț cu inima largă și buzunarul adânc.

După o multitudine de titluri care ofereau acțiune din plin, dar mult prea puțină adâncime, la ce ne puteam aștepta de la James Bond unde totul este clar, știm cine este ăla rău și care dintre fete e cu tine și care nu? Acum jocul parcă mai are un pic de subiect. Totuși, trebuie să ținem seama de faptul că până acum jocurile au avut ca punct de

plecare povestea unui film. Este normal ca, într-o oră jumătate-două cât ține un film, povestea să nu te poarte în prea multe locații și să nu îți ofere o prea mare diversitate în ceea ce privește acțiunea. În Nightfire, povestea nu are ca punct de plecare un scenariu de film, ci este una special creată pentru un joc cu multe ore de gameplay.

Așa că acum ne putem plimba prin multe locații diferite, putem face multe chestii care în film ar părea trase de păr și, în plus, libertatea de mișcare este semnificativ îmbunătățită.


S-a deschis sezonul de vânătoare

Să trecem peste barierele filmului...

...și să ajungem la barierele impuse de engine-ul grafic folosit. Acesta este binecunoscutul engine de Half-Life care, oricât de bun ar fi el, este totuși cam vechi și nu se prea ridică la standardele actuale. Este bine știut faptul că cei de la Gearbox, responsabili pentru îmbunătățirile aduse acestui engine, au făcut o treabă foarte bună cu Opposing Forces, dar una și mai bună cu engine-ul de Quake 3, mult mai nou, în Medal of Honor – Allied Assault. Cu toate că nu se poate face o comparație între cum arăta grafic HL-ul și cum se prezintă James Bond 007: Nightfire, totuși jocul a fost un pic restricționat de folosirea unui engine grafic expirat. Engine-ul are un cuvânt important de spus în desfășurarea gameplay-ului, iar acesta a pus multe bețe în roate în rularea cât de cât bună a jocului. O foarte mare problemă a fost blocarea personajului între uși sau chiar înainte de uși.

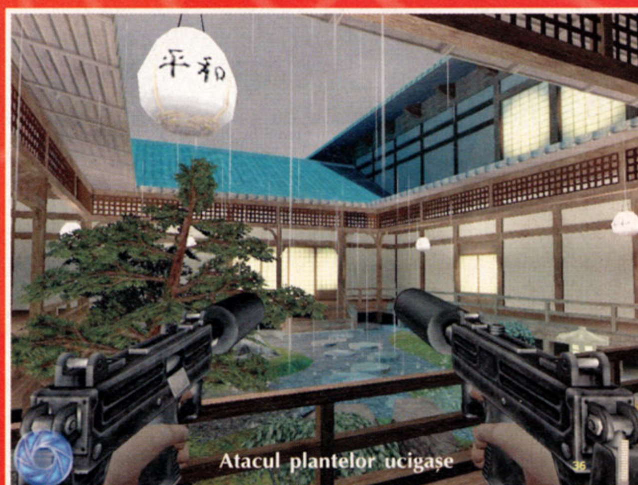
Este chiar stresant ca în mijlocul bătăliei, când vrei să te retragi sau când vrei doar să treci dintr-o cameră în alta pentru că trebuie, să te blochezi într-o ușă și să te fâțâi ca nebunul în jurul clanței.

La cum se prezintă jocul estetic vorbind, sunt multe de comentat. Cu toate că unor peisaje și obiecte înconjurătoare le lipsesc poligoane multe și sunt făcute prea simplu, personajele sunt foarte detaliate și veridice. Un mare minus prezent în joc este reflexia pe care nu o ai în oglindă. Mi se pare o mare tâmpenie ca într-un joc de la sfârșitul anului 2002, făcut de o firmă ca EA, cu un impact semnificativ asupra pieței și cu pretenții de mare blockbuster, să nu îți poți vedea fața în oglindă. O asemenea problemă a mai apărut într-un joc relativ recent, Die Hard: Nakatomi Plazza, dar măcar acolo s-a întâmplat din considerente economice. Producătorii nu și-au permis să plătească drepturi de autor lui Bruce Willis, pe când în cazul lui James Bond 007: Nightfire nici nu se pune problema, deoarece fața lui Pierce Brosnan apare în toate cut scene-urile din joc și este pe fiecare poster de reclamă. Pe lângă aceste mari neajunsuri, există totuși și elemente grafice frumoase – apa cu pixel shading și explozii veridice. La toate aceste minusuri se adaugă și timpii de încărcare mari, care taie acțiunea când devine și ea mai interesantă.

Da chickz

Referitor la gameplay... Nu știu alții cum sunt, dar eu când joc un shooter vreau să simt că joc un shooter. Să mă mișc cum trebuie și să simt pământul sub mine. Al nostru 007 este atât de meseriaș încât nici nu trebuie să meargă: plutește. La începutul jocului, mă tot uitam sub mine să văd dacă am într-adevăr pământul sub picioare și dacă nu cumva zbor peste munți și


Pe timp de iarnă, un pic de foc de mitralieră



Atacul plantelor ucigașe

Mike despre James Bond 007: Nightfire


Preferata lui Mike

Nu pot spune că sunt un fan James Bond și în nici un caz un fan Pierce Brosnan, dar trebuie să recunosc că în rolul lui 007 irlandezul se descurcă onorabil (în măsura în care se identifică binișor – până la schizofrenie – cu faimosul agent britanic). Dar aici este vorba despre JOCUL de-a 007.

Detaliul grafic mi se pare esențial în jocuri de acțiune, din perspectiva unui agent care practic «scormonește» prin cotloanele castelelor și centrelor industriale după dovezi incriminatorii. James Bond 007: Nightfire mi se pare o mare pată grafică pe monitoarele noastre. Dacă unele detalii sunt delicioase (femeile care apar în joc bucură ochiul cu cele mai veridice curbe văzute până acum în jocuri), alte detalii sunt... sau, mai bine zis, «de n-ar mai fi». Un exemplu care spune totul: tavanul sălii de recepții a castelului de la începutul jocului este acoperit cu o pictură care imită barbar motive din Capela Sixtină, dar care apare în mai multe exemplare, așezate unele lângă altele. Așa se face că am văzut de prea multe ori același personaj în aceeași postură. Și când te gândești că trebuia să dau pe spate de ce magnific e tavanul și ce frumoase sunt femeile de sub el...Dar despre asta am mai vorbit...

Mai departe, bâlbe la design: într-o biliotecă cu pretenții, burdușită cu cărți valoroase, pe biroul care ocupă ditamai centrul camerei se lăfăie... Poveștile Fraților Grimm (e și un Shakespeare pe undeva, dar asta nu scuză idioțenia de design). Doamne iartă-mă, dar cei de la EA puteau să dovedească mai multă imaginație și mai puțină insultă la adresa noastră. Eu aș concedia un anumit designer, fără alte discuții...

Nu știu ce altceva aș mai putea spune despre Nightfire. Acest James Bond are puterea de a pune în genunchi și un sistem bine pus la punct. Și pentru ce? Perdele mai urâte decât în jocul ăsta n-am văzut de când sunt.




Tipa are desuuri, el are schelet

câmpii. Asta durează doar așa o vreme, până te obișnuiești, că îți trece.

Să ne întoarcem la ce vrea să spună subtitlul. O multitudine de ființe sublime ne ies în cale la tot pasul, mai ales în filmulețe, care mai de care mai dezbrăcate și mai «hot hot hot». Stilul jamesbondian de abordare a gagicilor funcționează la perfecție și în Nightfire, unde simpla ta prezență face ca toate entitățile feminine din cameră să ți se prăbușească la picioare. După cum am mai spus, personajele sunt foarte bine realizate din punct de vedere grafic, iar fetele sunt corecte din punct de vedere anatomic. Niciodată nu am înțeles cum poate Bond, James Bond ăsta, să le țină pe toate în frâu, să le controleze să nu se păruiască între ele și să le impresioneze chiar dacă sunt în vagoane de tren diferite. Trebuie să țin o oră de meditații cu el și să îmi spună și mie pe ce parte își ține pistolul și cu ce îl încarcă.

Hai să ne îndepărtăm de subiectele delicate și să ne apropiem de alea care ne *doare* pe noi – celelalte personaje care, din punct de vedere AI, stau ca vai de capul lor. Nu înțeleg cum pot doi soldați care stau față în față discutând unul cu altul să nu mă observe când intru în cameră și, mai rău, când unul dintre ei moare, celălalt să continue dialogul devenit monolog și să se sperie doar când moare la rândul său.

Pierce Brosnan = 007

Nume Pierce Brosnan
Data nașterii 16 mai 1952
Locul nașterii County Meath, Irlanda



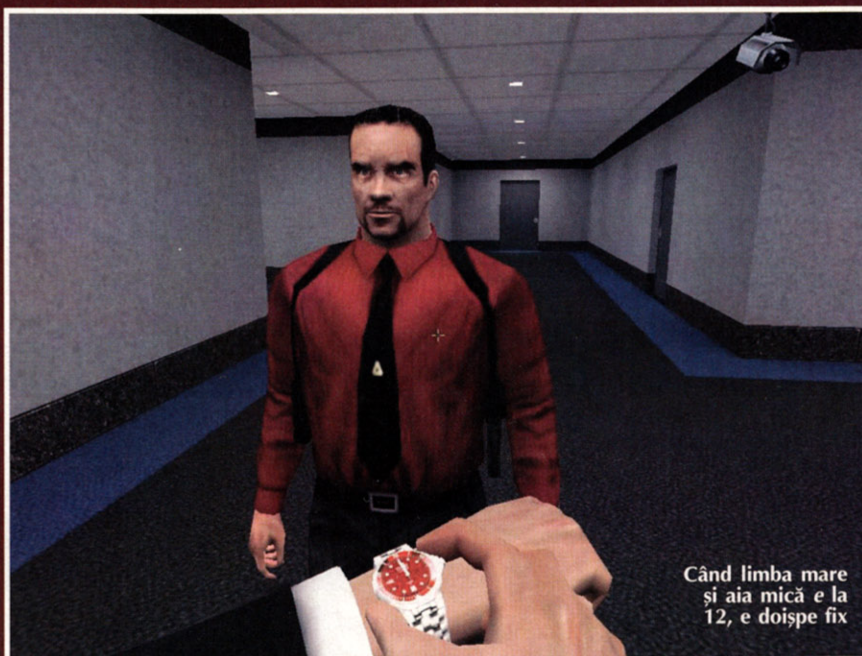
Exemple de genul acesta pot continua la nesfârșit, dar cred că ați prins ideea.

Din păcate, Q este cam degeaba

Nici unul din gadget-urile pentru care James Bond este renumit nu este valorificat, din păcate, în joc. Totul este atât de liniar încât nu te poți folosi de ce ai în dotare decât într-o foarte mică măsură. Ceasul tău cu laser ultra «marphă» deschide treasure chest (o tâmpenie!), telefonul cu grappling hook este degeaba și stun gun-ul pe nicăieri. De parcă ochelarii cu infra vision, X-ray și încă un vision care nu știu la ce folosește – de fapt știu, dar nu mă ajută cu nimic – își mai fac treaba. Concluzie: Q, unul din personajele cele mai pitorești ale filmelor cu 007, nu își găsește rostul aici. James Bond 007: Nightfire este un joc jenant per total. Mie nu mi-a plăcut și nu îl recomand nimănui. Poate doar cei care sunt mari fani ai seriei ar putea să găsească ceva interesant la el, dar mă îndoiesc. AI foarte slab, gadget-uri care nu sunt folosite la adevărata lor valoare, bug-uri nesimțite pe întreg parcursul jocului și un feeling prea de doi lei, deoarece jocul nu te pune deloc în dificultate, adică pe limba englezului, nu este «challenging».

După experiența unui NOLF (1 și 2), care aduce grafică, gadget-uri și, evident, un agent secret mult mai... plăcută, James Bond pare a fi un cărăuș irlandez fugit de la circ, care a ajuns să facă filme despre Shania Twain, îmbrăcat la patru ace și înțepat cu ele. EA a dat-o în bară, cu toate că la EA Play de anul trecut, James Bond 007: Nightfire a fost personajul principal, primit cu o grămadă de tam-tam. Așa că James Bond va face un nani luuung de tot într-un sertar, cu tot cu filmele lui sacadate. Și gata.

■ Koniec



Când limba mare și aia mică e la 12, e doișpe fix

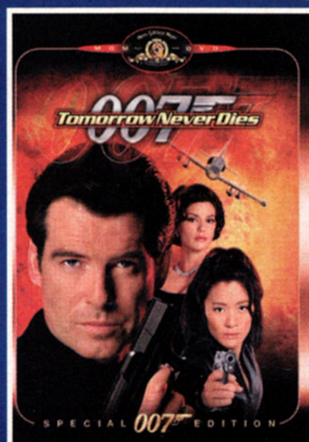
Titlu	James Bond 007: Nightfire
Gen	Shooter
Producător	Gearbox Software
Distribuitor	Ea Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	007.ea.com

Grafică	6/10
Sunet	9/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	5/10
Storyline	8/10
Impresie	6/10

6.6



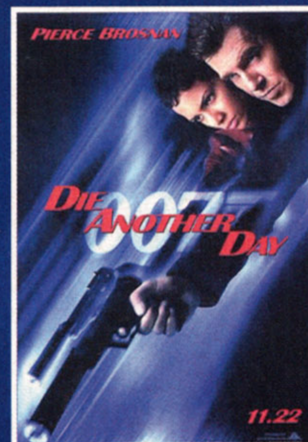
Goldeneye 1995



Tomorrow Never Dies 1997

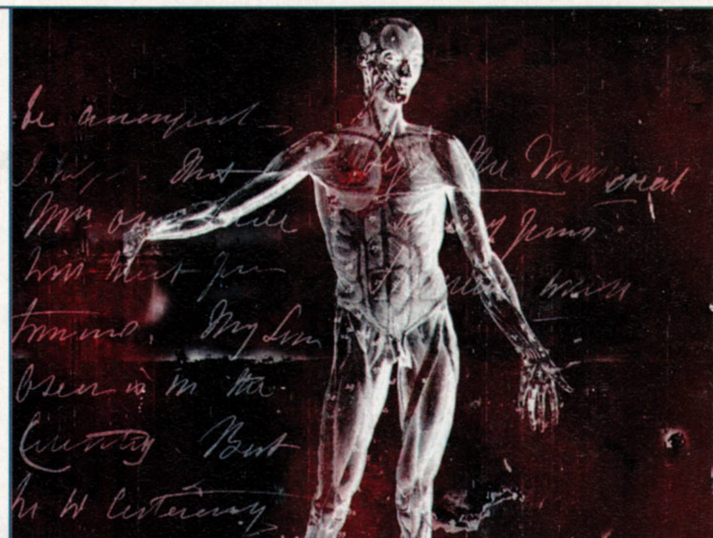


The World Is Not Enough 1999



Die Another Day 2002





Post Mortem

De aici încolo preia medicul legist

Ei bine, eu unul, atunci când am văzut trailer-ul Post Mortem, mi-am șoptit în barbă că nu voi juca așa ceva sub nici o formă. Prea era înfiorător ceea ce am putut vedea despre și din acest joc, ce se anunța a fi monumental de cumplit, în orice caz, mult prea dur pentru firea mea intens sensibilă și vag poetică. Numai că asta se întâmpla înainte de poll-ul de pe Forumul nostru on-line, acela cu întrebarea fatidică: "Care este redactorul vostru preferat?".

Dat fiind rezultatul acestui poll, care îl situa pe numitul Mitza cu mult înaintea celorlalți, noi, redactorii aflați în umbra indicelui său de popularitate, am hotărât să ne unim românește forțele pentru a-l săpa pe numitul Mitza până la rădăcină, astfel încât, într-o bună zi cu soare, și popularitățile noastre să-și ițească vrejurile firoscoase pe tarlaua aprecierii cititorilor. Asta, evident, în detrimentul numitului Mitza.

Uite-așa se face că s-a întrunit obscurul conclav al redactorilor de pe locurile 1-x, hotărând, ca primă măsură de căpăcire a numitului Mitza, ca acestuia să nu i se mai dea jocuri despre care să scrie, iar puținele care i se vor da, până la urmă, să fie de ultima speță. Din păcate, în urma acestei discuții, singurul joc care mi-a rămas după o dreaptă împărțire ce nu îl cuprindea pe numitul Mitza a fost tocmai Post Mortem. Dar cu câtă plăcere am abordat acest joc acum, știind că munca mea va contribui la minimalizarea acestui individ dubios și antiperspirant: numitul Mitza.

Crima era oribilă

Gus McPherson a fost detectiv la renumita agenție Pinkerton. Dar, după un caz care s-a lăsat cu oarece probleme, omul nostru a hotărât să se retragă cuminte în boema pariziană, unde a devenit un fel de wannabe în domeniul picturii. Cu toate acestea, deși părea desprins complet de vechea sa profesiune, Gus va accepta propunerea unei necunoscute, care îl angajează pentru a face lumină în cazul unei crime oribile petrecute la Hotelul Orphée.

Crima era oribilă pentru că ucișii stăteau cuminți pe fundurile lor, cu capetele în mâini și cu mâinile în poală. Doar dacă ar fi fost vorba de contorsioniști de performanță această poziție ar fi fost realizabilă fără vărsare de sânge. Sânge mult, pe toți pereții, firește. Pentru a face lucrurile și mai îngrozitoare, crima părea a avea un caracter ritual, deoarece în gurile capetelor din mâinile ținute în poală de victime se aflau monede vechi, medievale, câte una de fiecare cavitate bucală.

Evident, odată cu pătrunderea tot mai adâncă în ițele chestiunii detectivis-



Ultima noapte de dragoste în patul lui Procust

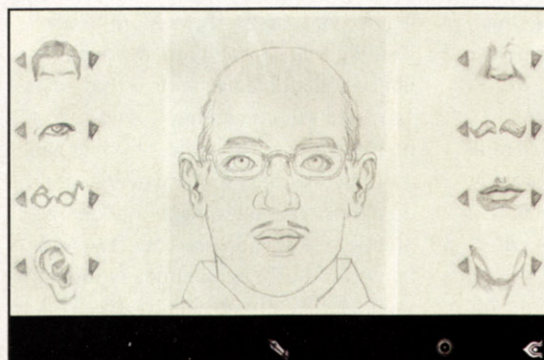


Cocktail parizian: d-șoara cu o lămâie și două cuburi de gheață

tice, lucrurile se vor schimba destul de mult și vă pot spune încă de pe acum că scopul final nu va fi acela de a-l găsi pe ucigaș sau, cel puțin, nu în accepțiunea scrierilor polițiste clasice. Poate, mai mult decât cu un joc polițist, avem de-a face cu punerea în virtual a unei intrigi legate de ocultism și alchimie, în care se vehiculează elemente ezoterice de sorginte medievală, dintre care cel mai important ar fi organizația Rosa Croce.

Noi, românii, mai puțin

Un lucru care m-a izbit a fost acela al interesului redus pe care un român l-ar putea avea pentru ocultismele și ezoterismele din Post Mortem. Și spun asta nu doar pentru că noi, românii de după 1945, nu prea am avut contact cu astfel de chestiuni, dar și pentru că jocul nu te ajută să intri în contextul (o)cultural respectiv. Adică în Post Mortem pare de la sine înțeles că jucătorul știe deja o grămadă de lucruri despre una și despre alta în ale ezoterismului și lucrul ăsta duce direct la o "dezumflare" a atmosferei. E ca și cum ai face "Bau!" către cineva care nu are cultura necesară pentru a ști că la "Bau!" trebuie să te sperii.


Portret robot al blândului criminal

Mai ales că noi, românii, nu prea am avut de-a face cu intensa agitație și învălmășeală intelectual-ocultă legată de rosacrucianism. Chiar dacă în Occident a existat o adevărată literatură legată de diversele societăți secrete, ceea ce înseamnă că jucătorul vestic o fi știind el ceva, pe aici trebuie inclusă în manualul jocului o bibliografie destul de vastă, în mare parte inaccesibilă. Asta doar așa, ca să ajutăm Post Mortem să aibă atmosfera pe care producătorii nu s-au străduit să o creeze cu mâna lor. Câteva tușe fine ar fi fost suficiente, Thief fiind primul strălucit exemplu de gen care îmi vine în minte.

Mâncărimi și neclarități

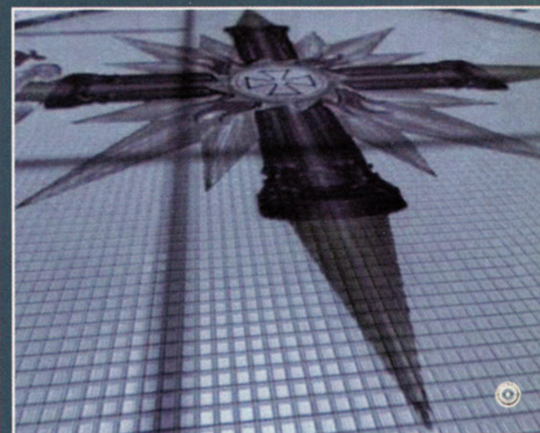
Engine-ul grafic și interfața lui Post Mortem sunt foarte asemănătoare cu cele folosite în Syberia. Dar acel "foarte" este în rău, nu în bine. Este vorba despre personaje tridimensionale care sunt renderizate în timp real, dar care se află întotdeauna pe un fundal prerenderizat. Din păcate, fundalul cu pricina nu are, nici pe departe, frumusețea imaginativă și de detaliu grafic pe care o aflăm în Syberia. Ba chiar este destul de șters, neclar, încețoșat, devenind clar doar din loc în loc, în momentele de focus pe un anumit obiect. Să fie asta din cauză că personajul principal poartă ochelari? Totuși, această obscuritate a fundalului poate fi percepută, după un timp de joc, și ca un element care ajută până la urmă la crearea unei atmosfere încordate, apăsătoare.

Partea haioasă a graficii din Post Mortem se manifestă însă în momentul conversațiilor dintre personaje. Atunci putem privi "din afară" la eroii noștri, care par să-și descopere brusc pasiunea pentru diverse mișcări grotești, care m-au dus imediat cu gândul la noi tehnici de ștergere a nasului și scărpinatului după ureche prin procedee de breakdance postindustrial. Puțina amărâtă de fărâmă de atmosferă care s-a încropit până în acel moment se duce pe apa Sâmbetei, spulberată de bălănganelile bâțâite ale participanților la conversație. Adăugați la asta și credibilitatea ușor scăzută a anumitor personaje, a căror consistență este insuficient deservită de storyline – o altă manifestare în joc a neclarității.

Enigmele Universului

Ceea ce mi-a plăcut la Post Mortem ține mai mult de nostalgie. Vă spun sincer, îmi cam lipsesc quest-adventure-urile alea care se făceau altădată, pline ochi de puzzle-uri istețe și surprinzătoare. Când rezolvai așa ceva, simțeai ceva din mândria cu care puberul Einstein trebuie că se privea în oglindă când își storcea coșurile. Or, zău dacă nu am fost impresionat de două dintre cele vreo patru puzzle-uri pe care trebuie să le rezolvi în Post Mortem! Sunt la fel de mișto ca pe vremuri!

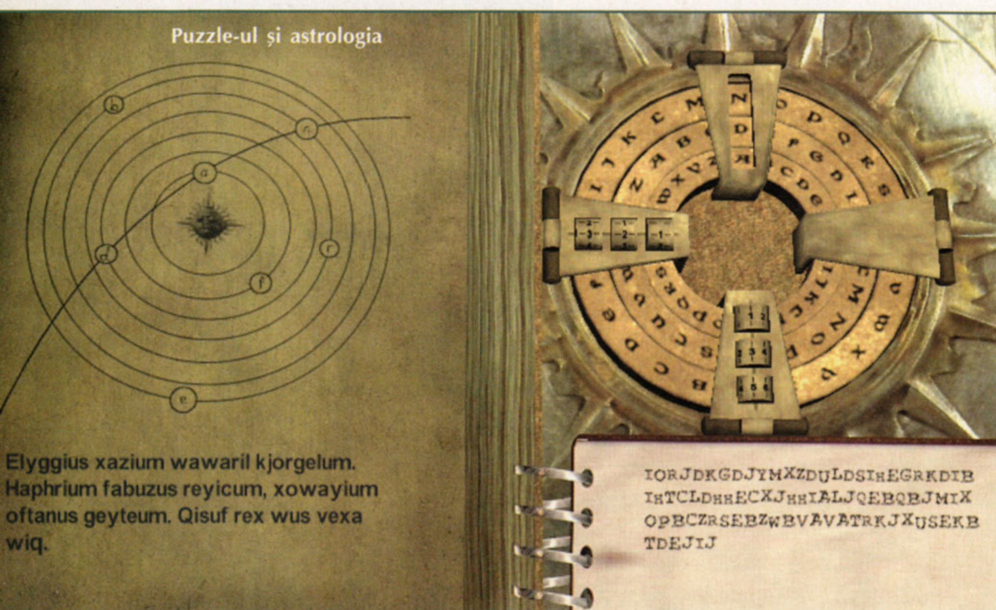
Rosa Croce



"Societate cu caracter <<secret>>, ai cărei adepți își propuneau să realizeze o adevărată *renovatio universale*. Emblema acestora era un trandafir roșu, pictat în mijlocul unei cruci – simbol ce fusese purtat și de cavalerii creștini pe timpul cruciadelor. Apariția Rosa Croce este legată de publicarea, între 1614-1615, a trei lucrări atribuite lui Johann Valentin Andreae (*Allgemeine und General Reformation, Fama Fraternitatis Roseae Crucis* și *Confesio Fraternitatis*). În *Fama*, ordinul este prezentat ca avându-l fondator pe Christian Rosenkreutz, după unii personaj simbolic, după alții real, presupus a fi trăit între 1378-1485. [...]

Fama Fraternitatis se adresa tuturor savanților Europei cu chemarea de a se asocia confreriei, pentru a grăbi renovația lumii occidentale, prin crearea unei comunități intelectuale capabile să întocmească planul unei reforme educative de amploare. Sursele Doctrinare ale Rosa Croce trebuie căutate în tradiția mistică și profetică apuseană [...]. Din 1616 – anul retragerii lui Andreae și a fidelilor săi – până în 1635, mișcarea decade, retragerea lor într-o țară necunoscută (poate India) fiind susținută de R. Guenon [...].

Mai mult, s-a afirmat că de fapt n-a existat o fraternitate a rosacrociștilor, totul nefiind decât un joc intelectual ce urmărea să incite oamenii la o cunoaștere reciprocă mai bună, dar care a degenerat în forme contaminate de <<exotism>>. Este știut faptul că ordinul Rosa Croce va influența apariția și proliferarea lojilor francmasonice de mai târziu." (Petre Bejan, din *Note* la volumul *Incantația Sângelui* de Vasile Lovinescu, editat în 1999 de Institutul European).



Puzzle-ul și astrologia

Titlu	Post Mortem
Gen	Quest polițist
Producător	Microids
Distribuitor	Microids
Ofertant	Flamingo Computers Tel. 021-222.50.41
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.postmortem-videogame.com

Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7.2

Mai mult decât atât, primești ca bonus și senzația contactului direct cu enigmele Terrei, a lu' Marte, Venus și Saturn, precum și ale altor stele și influențe astrale, decât că prin caracterul alchimic și astrologic al unora dintre puzzle-uri. Pregătește-te să fii fermecat! Și asta chiar dacă unele dintre scrierile găsite pe parcursul jocului te vor deruta rău de tot, aproape distrăgându-ți atenția de la esența limpede a rezolvării problemelor. Până la urmă, asta nici nu este rău, dat fiind caracterul criptic, păcălitor al celor mai multe scrieri alchimice. O tușă drăguță de realism.

Nostalgia după quest-urile vechi mi s-a inflamat cu atât mai mult cu cât Post Mortem suferă și el de boala acelor jocuri din bătrâni. Cum ar veni, sunt momente în care, chiar dacă, aparent, ai făcut tot ce era de făcut, nu poți trece mai departe, pentru că jocul nu te duce mai departe. Și stai așa, descumpănit, întrebându-te cu harta locațiilor din joc în față: "Deci, acuma ce trebuie să fac? Sau ce n-am făcut până acum? Oare s-a blocat jooocuuuu'?". Jesus, I love this feeling! Parcă simt din nou în nări mirosul îmbătător de 386 cu 1024 kilo de RAM!

Evident, jocul poate fi continuat, întocmai precum quest-urile de demult. Dar, pentru asta, uneori trebuie să ai noroc și să pici pe varianta corectă a acțiunii, care nu te ia întotdeauna de mână să te ducă mai departe.

De finețe

Jocul nu este mare. Ba chiar, la cele două CD-uri pe care se află kit-ul de instalare, Post Mortem este surprinzător de mic. Cam cum este cazul și cu Syberia, de altfel. Dar Post Mortem are o chestie faină, de remarcat – oferă mai multe variante pentru rezolvarea unora dintre probleme. Această prăjitură este trasă și în ciocolată, prin aceea că firul acțiunii poate fi sensibil diferit în funcție de propriile tale decizii, în special în partea de conversație. Oricum, nu multe sunt jocurile care îți oferă două posibilități diferite de a deschide o ușă: cu șperaclul sau cu ciocanul... Asta ca să nu mai vorbesc de final... Striking, zău!

Mic, dar filigranat, cu deficite mari de atmosferă, care devine mai densă numai în bârlogul celui rău, Post Mortem nu se ridică la înălțimea terifiantului său trailer. În schimb, credeți-mă că mi-ar plăcea să văd apărând un fel de serie polițistă cu astfel de jocuri. Ar fi mult mai interesant și mai antrenant decât ceea ce putem consuma la TV! Prevăd un viitor în care televiziunea va ceda loc "serialelor" interactive cu episoade gen Post Mortem. Games will kill the TV star...

■ **Marius Ghinea**




Aromă de film interbelic

Test Drive

Neamule, dă-mi arcadeaua înapoi!

Eu nu am nimic cu nimeni. Trăiesc în pace și armonie cu mediul înconjurător (spre deosebire de unii, nu spun cine – Marius Ghinea! – pe care i-am văzut aruncând pungi goale de semințe pe stradă), îmi plac curcubeiele și port o aură deasupra capului.

Ei au ceva cu mine... Nu știu cum s-a întâmplat asta, dar am sosit într-o zi la redacție, după ce am ajutat câtiva cetățeni mai în vârstă să treacă strada, și m-am trezit înconjurat de priviri dușmănoase. «Uite-l», «El e!», «Amaru și...». Îi rodea invidia... Au văzut că sunt mai apreciat decât ei, că mă lăfăi în trei vile (nu ca ei, în două) și că mașina mea e mai scumpă decât taxiurile lor. Nu suport așa ceva... După ce am muncit o viață întreagă pentru a ajunge la bunăstarea de acum, așa-zișii mei «colegi» vor să mă priveze de ea. Au început subtil, fără să-mi dau seama: «Locke, ia tu Hegemonia», «Koniec, na-ți un 007», «Marius, un quest pentru tine»... și tot așa. Nu m-a deranjat până când i-am prins pe hol, fumând ca turcii și chicotind «Hihihi, he's going DOWN!». Și apoi vine Marius cu articolul lui de Post Mortem și dă totul în vileag. Râdeau de mine pe la spate, făceau poante și se strâmbau. M-am supărat și am plecat acasă. Am pus la punct un plan infailibil care să mă readucă în atenția publicului. Am trimis scrisori anonime, e-mail-uri de amenințare și buchete de flori. Într-un final, am învins... fraților! Mike s-a apropiat spășit de mine, a recunoscut (în numele tuturor) că a greșit și mi-a înmânat 2 CD-uri.



"Mașina, ca și jocul..."

Uau! "Tes.. Test Drive?!"

Și au izbucnit cu toții în râs.

Din underground în jos

Nu mă deranjează, totuși, situația de față... Știu că pot să îi fac față. Nu înțeleg însă cum de a ajuns Mike să fie atât de entuziasmat de joc:

«Are o grafică super!», spuse el în timp ce se plimba printre niște cutii ce țineau loc de blocuri.

«Fii atent ce tare e!», adăuga el în timp ce jocul sacada îngrozitor.

«Și muzică faină... Uite, Moby!»... Mă rog, aici avea ceva dreptate.

Am luat cu grijă CD-urile, le-am uitat câteva ore pe birou și apoi am instalat jocul. La a doua încercare, totul a mers brici, fără nici un fel de probleme și am fost, în sfârșit, în stare să pornesc minunăția. Ideea în Test Drive este aceea că jucătorul este un participant activ la o serie de curse ilegale de mașini, în care concurează numai cine își permite. Trecând peste originalitatea conceptului, ni se specifică în mod expres și faptul că aceste curse se vor desfășura prin San Francisco, Londra și Tokio, plus alte sate și comune. Nu știu despre voi, dar eu unul m-am săturat de aceleași orașe și același sentiment de fericire care ni se „cere" în momentul în care un producător spune: «Cursele se vor desfășura în... Londra și alte orașe ale lumii!». Ce minunăție! Ce e, dom'le, așa frumos în Tokio? Habar n-am ce e pe acolo, de unde știu eu că nu sunt de fapt străzile din Pekin, eh? Cât despre Londra, ce să văd acolo (că doar nu pot să intru cu mașina prin muzee și să mă uit la tablouri)? Tamisa? Bun! Faceți un joc cu submarine și o să mă bucur de oraș... Dar așa? Plus că vreau și eu să văd un joc care se desfășoară în Brașov, sau în București, sau pe autostrada dintre ele...



Tunelul Groazei



Câtiva șoferi nefericiți



Una dintre primele mașini de top

Așadar, cursele vor fi unele în care numai cine învinge (sau se plasează în primele trei locuri) câștigă, și cum totul e pe bani, adversarii nu se vor sfii să te scoată de pe traseu când au ocazia. Fiecare dintre aceste curse se vor desfășura în orașele mai sus menționate, cu aproape 10 curse pentru fiecare oraș. Toate cursele (și ăsta este un lucru demn de remarcat) se desfășoară pe aceleași străzi, diferența dintre ele constând în traseul diferit, ales pentru fiecare dintre ele.

Jocul este structurat pe misiuni (curse), cu câte o bucată de poveste între ele. «Povestea» se reduce de fapt la o mulțime de dialoguri între jucător, șeful său și adversarii din cursă. Vocile sunt în unele cazuri chiar bine făcute, iar dialogurile reușesc de cele mai multe ori să evite (cu umor chiar) penibilul discuțiilor de doi bani la care mă așteptam.


Poza asta a ieșit mai bine decât mă așteptam

Din lac în puț

Jocul în sine este un arcade, dar din păcate nici prea bine finisat, nici prea avansat din punct de vedere al conceptului. Test Drive mi-a adus aminte de jocurile de curse de pe vremea primelor NFS-uri, cu mențiunea că în cazul de față grafica este mult mai bună. Este, din păcate, un joc care se reduce la: condu mașina, stai pe traseu, ai grijă să nu intri în alte mașini (ca să nu întârzii, că altfel mașina ta e ca un tanc, nu pățește nimic). Atât, dar atât! Nu putem vorbi de un engine fizic adevărat, de adversari inteligenți sau de trasee bine gândite.

Cu o asemenea «rețetă», jocul pare totuși recomandabil în cazul în care te plictisești și vrei să te relaxezi, dar Test Drive e la fel de satisfăcător ca o înghețată iarna.

De ce? Pentru simplul motiv că într-o competiție în care se învârt bani, orgolii și răni multe, lipsește tocmai sentimentul ăla de competiție, și asta din două motive principale:

Micul motiv nr.1 – Primii trei clasați în fiecare cursă câștigă bani, mulți bani. Pentru a putea continua jocul, trebuie să te clasezi cel puțin pe locul trei, ceea ce înseamnă că de fiecare dată vei câștiga o sumă substanțială de bani. Ei bine, banii ăștia nu există. Nu îi vezi, nu îi simți, nu îi poți folosi. Totul se duce la «șefu'»... Nu poți să îți upgradezi mașinile și nici nu poți să îți cumperi altele noi (ci doar să le câștigi în urma pariurilor sau a curselor câștigate, mai «speciale»).

Marele motiv nr.2 – La curse am avut tot timpul impresia că evoluția adversarilor depinde de evoluția mea. Nu poți să îi lași mult prea în urmă pe adversari, iar când reușești să faci asta, într-un final, la prima greșeală te vei trezi cu ei lângă tine. Dar nu asta sare în ochi, ci faptul că poți să te lovești de trei mașini și doi copaci, să o iei pe contrasens pentru câteva secunde (în timp ce adversarii au luat deja avans) și să începi urmărirea numai pentru a observa, cu stupoare, că după două-trei curbe i-ai și ajuns. Am auzit eu de fair play în curse, dar nici chiar așa...

Aș fi spus ceva despre grafică, dar mai bine mă abțin... Și, în plus, cred că imaginile vorbesc de la sine.


Mie îmi place limuzina


Parcă-i căzut din cer

Înapoi în underground

Test Drive este un arcade învechit, atât din punct de vedere al graficii, cât și al engine-ului fizic și al conceptului, în general. Poate prezenta un oarecare interes în cazul în care chiar nu aveți ce face și vreți să vă plictisiți ceva mai puțin, ascultând de-alde Moby, DMX și Ja Rule.

Ușoară să-i fie țărâna (nu lui Ja Rule, măi... de Test Drive ziceam)!

■ Mitza

Titlu	Test Drive
Gen	Arcade Racing
Producător	Pitbull Syndicate
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.tdgame.com

Grafică	4/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	4/10

5.4

Hegemonia
Legions of Iron

Ce trebuia să fie, ce este și ce ar fi putut să fie...

Când, în urmă cu an, am urmărit cu toții acel filmuleț în care o întreagă legiune de nave spațiale de diferite forme, mărimi și tipuri se desfășurau prin fața ochilor noștri într-un cadru de film SF bine realizat, o mică rază de speranță ne-a pătruns în suflet. Apoi, când am avut confirmarea faptului că respectivele imagini erau într-adevăr „in game" și ținând cont de prestigiul pe care firma producătoare, Digital Reality (Imperium Galactica I și II), îl deținea în materie de jocuri pe teme spațiale, această rază de speranță s-a transformat într-un baros hefaistosian la care toți urlam „Lovește-ne acolo unde ne doare!". Și a lovit, dar unde?

Cu grație

Pentru cei nefamiliarizați, atunci când vorbim despre grație, vorbim despre dezinvoltură și stil. Cu toții știm că această grație poate căpăta și o formă negativă, adică a lipsei de bun simț. Din acest punct de vedere, atât Digital Reality, cât și ceilalți doi „contribuabili", Wanadoo și DreamCatcher, pot primi insigna de „Grațioșii anului 2002". Așadar... Hegemonia este la bază un RTS spațial, combinat cu ceva elemente de RPG. Prima mea senzație a fost că avem de-a face cu un „potpuriu" de elemente aparținând atât clasicului Homeworld, cât și celuilalt clasic, Imperium Galactica II.

Recunosc că prima mea impresie asupra jocului a fost dată de demo, care părea decent. Conținea câteva misiuni ce alcătuiau pe de-a-ntregul un tutorial relativ bine făcut, cu alte cuvine jocul promitea multe. Când am început să joc finalul, nu mică mi-a fost surprinderea să aflu că acel mic tutorial din demo dispăruse cu totul. Unde? Nu știu. Acesta a fost primul șoc. Adică, pentru a ști să jucăm versiunea finală, era neapărat nevoie să jucăm demo-ul? Vă răspund sincer DA! Al doilea șoc a venit când mi-am dat seama că nu există poveste decât pe site-ul oficial. Filmele, la un nivel uman de înțelegere, se potrivesc cu acțiunea la fel ca vaca cu iarba udă (se umflă și crapă). Asta nu e tot. Pe lângă faptul că storyline nu există, mai avem și două versiuni ale lui reprezentate de cele două campanii. Totul cu multă grație.



Brigada 808
Fightere la apel!



Departamentul de Cercetare Serele Codlea



Minerit fără panificație

Începutul sf...

După cum v-am dezvăluit deja, Hegemonia vine cu două moduri de joc: single-player, reprezentat de cele două campanii, și multiplayer. Campaniile se referă la un conflict posibil între planeta tată, Terra, și fiul său „iubit”, colonizatul Marte. Motive există, însă nu facem aici un articol politic (mai exact, PROBABIL că există, deoarece sunt ținute sub tăcere). Producătorii, într-un efort de imaginație (gigantic, cred eu), ne prezintă două fețe ale aceleași realități, adică un fel de „Ce ar fi fost dacă…”. În concluzie, prima campanie ne dezvăluie ce ar fi fost dacă acest conflict ar fi fost câștigat de pământeni, iar cea de-a doua, dacă ar fi câștigat „marțienii”. Oricum, începând cu episodul doi, ambele devin cam același lucru. Cadrul acestei acțiuni este inițial Sistemul Solar, pentru ca apoi să se extindă în alte zone, totul în stil Homeworld – Imperium Galactica II. Mai exact, elementele ce provin din aceste două jocuri sunt în proporție de cam 1:2. Astfel, din Homeworld avem conceptul de RTS spațial. Avem modelele de nave, stațiile orbitale, o parte din procesul de procurare a resurselor, prezența hărții semi3D, precum și o încercare nereușită de a controla mișcarea în trei dimensiuni (selectați navele, apăsați M și încercați să le duceți într-un punct fix aflat 1 km mai jos). În Homeworld, controlul în spațiu 3D se făcea foarte ușor, spre deosebire de acest joc unde este redus la 0 datorită implementării grafice. Din Imperium Galactica II (IG 2) avem aproape tot ce a mai rămas. Astfel, va trebui să colonizăm planete, să construim clădiri, avem micromanagementul economic, diplomația și spionajul, fericirea generală, însă păcat că reprezentarea grafică a tuturor acestora lipsește.

În trepte

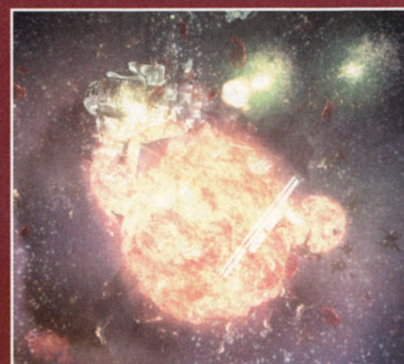
Dacă nu ținem seama de comparații, jocul este clar împărțit în două componente distincte, dar foarte strâns legate între ele: militară și economică. Dacă în general la început este nevoie să ne concentrăm pe cea economică (care include și research-ul), scopul final este dezvoltarea pe plan militar. Primul lucru pe care trebuie să-l facem este colonizarea unei planete. Dacă veți da câte un clic pe cele existente, veți afla dacă se poate sau nu. Dacă am găsit una, luăm nava sau navele de colonizare și le sugerăm să meargă spre planeta cu pricina. Nu se vor supune întotdeauna datorită aceluiași bug sinistru de implementare a mișcării, dar până

Mitza despre Hegemonia

Trailer-ul de Hegemonia trebuie că a fost unul dintre lucrurile care au impresionat cel mai mult redacția LEVEL după prima vizionare. Am așteptat apoi jocul cu sufletul la gură, pentru că promisiunea unui RTS spațial care să umple golul rămas în urma Homeworld-ului nu putea să nu ne afecteze pe toți.

Am jucat Hegemonia... Am jucat apoi curios Imperium Galactica II. Asta în timp ce îmi aduceam aminte de Homeworld. Presupun că cei de la Digital Reality pot fi acum caracterizați prin zicala aia cu vânătorul care fuge după doi iepuri. Evident, nu au împușcat nici unul... Un pic de Homeworld, un pic de Imperium Galactica, dar fără farmecul celor două jocuri. Elemente de gameplay consacrate, combinate și oarecum superficial tratate au dus la un joc ce vrea, are cu ce, dar nu poate.

Grafica este cea care salvează jocul și probabil singurul lucru pentru care ne va rămâne în memorie. Altfel, ce pot să zic în fața unui joc pentru care nu există conceptul de tutorial și în care majoritatea misiunilor se termină în pârțuri viu colorate?...



la urmă veți reuși. De aici încolo va trebui să vă concentrați asupra creșterii populației pentru a face rost de ceva bani. O altă modalitate de a face bani este, bineînțeles, mineritul (fără panificație); păcat însă că după primele faze ale jocului devine complet inutil. Ar mai fi comerțul care este primitiv, dar există. În același timp, va trebui să descoperiți noi tehnologii. În acest scop, producătorii au introdus în single-player așa-numitele puncte de research. Acestea se dau la începutul fiecărei misiuni și limitează numărul de invenții ce pot fi studiate. Categoriile alese se aseamănă izbitor cu cele din IG 2 și cuprind cam toate sferele, de la cea militară la cea socială. Va trebui să aveți mare grijă ce studiați, pentru că, dacă veți face alegerile nepotrivite, vă veți trezi după un număr de misiuni că trebuie să reîncepeți campania. În câteva cuvinte, încă o idee proastă.

Citat: Interdependența economico-militară nu este numai la nivel financiar, deoarece invențiile ce țin de economie dau bonusuri de producție și deschid noi posibilități militare prin apariția de alte invenții noi. Un fel de talmeș-balmeș destul de complicat și ușor prostesc în care trebuie să existe fericire peste tot... Pe partea militară, lucrurile sunt ceva mai simple, în sensul că cercetarea trebuie orientată. Un singur tip de arme este suficient dacă este studiat la maxim. Se poate și cu două sau trei tipuri, dar nu este recomandabil, deoarece împrăștiați puncte aiurea și veți ajunge să aveți injecții, nu arme. Mai aveți rachetele, folosite în special la bombardarea planetelor, și bineînțeles componenta defensivă cu scuturi, sisteme de zăpăcit armele adversarului etc. Între cele două componente, militară și economică, se află spionajul care funcționează asemănător cu cel din IG 2 și contează cam în aceeași măsură (adică mare). Păcat că până la urmă totul se concretizează sub forma unor misiuni lungi, plictisitoare și frustrante.

De la trepte

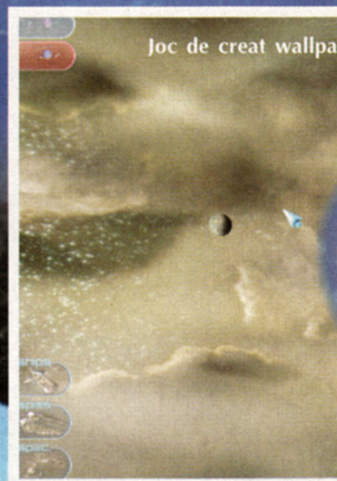
Deși fără tutorial, single-player-ul se desfășoară în trepte. Problema este că fără patch-uri veți da puternic cu capul de ele. Spun asta deoarece producătorii au creat, fără intenție, așa-numitele „misiuni-surpriză". Ambele sunt în prima campanie, în episodul 2, misiunile 2 și 3. Este vorba despre faptul că, orice ai face, nu poți să treci de aceste misiuni, pentru că producătorii au „uitat" să marcheze sfârșitul. Și uite așa am pierdut două zile. Dacă pui însă ultimul patch, 1.07, vei avea plăcuta surpriză de a fi nevoit să reiei întreaga campanie de la început, nu pentru că nu ar merge salvările, ci pentru că misiunea tot nu se termină. Personal, în aceste două zile pierdute cu misiunea 2 am reușit să mă familiarizez cu așa-zisele elemente RPG. Este vorba despre faptul că navele și eroii câștigă niveluri prin luptă și că veți putea ca, de la o misiunea la alta, să vi le transferați (în număr fix). Rolul eroilor este în principal acela de a da diferite bonusuri, fie pe latura economică, fie pe cea militară, care la un moment dat devin destul de importante ca valoare. Apoi mai este upkeep-ul (dacă vă aduceți aminte de Warcraft III) care, de data aceasta, depinde de numărul de eroi și de nivelul lor și mai puțin de numărul de colonii. Acest lucru înseamnă că aveți dreptul la un anumit număr de unități, uneori chiar foarte puține.

The Best

Singurul lucru într-adevăr bun la acest joc este grafica. De fapt, fără exagerare, este cea mai bună grafică pe care am văzut-o la vreun joc 3D de până acum. Deoarece nota pentru grafică va fi 10 și pentru a preveni eventualele confuzii, îmi voi motiva mai pe larg decizia. Primul și cel mai puternic argument este legat de faptul că jocul arată la fel de bine și pe un GeForce2, și pe un GeForce FX. Engine-ul se numește The Walker și este, fără îndoială, printre cele mai estetice și mai performante engine-uri grafice existente. The Walker


Tehnologie extraterestră și extra-n toate felurile


Cu aripa frântă


Joc de creat wallpa

nu folosește noile funcții implementate pe seriile GeForce 4 și FX, însă reușește să scoată din plăcile video mai vechi tot ce au mai bun. Dacă ținem cont de faptul că, la numărul impresionant de poligoane pe care îl are, jocul se mișcă mulțumitor și pe sisteme mai slabe (excelent pe Celeron 500MHz, 128MB RAM, GeForce 2 MX 400), lucrurile devin și mai clare. Efectele sunt absolut superbe și se suprapun cu o dezinvoltură căreia sistemul îi face față fără probleme. Spațiul este artistic, iar bug-urile aproape inexistente. Singura problemă este faptul că peisajul are o oarecare componentă naivă (un spațiu plin de nebuloase, nori globurali, galaxii etc.), ceea ce nu prea corespunde imaginii normale, de un incomensurabil negru și cu o densitate medie sub o particulă pe metru cub). Sincer, m-am chinuit să găsesc bug-uri de textură și fizică, însă nu am reușit. Dacă am număra și interfața la acest capitol, aș putea să vă spun că, pe lângă estetica deosebită, mai este și deosebit de funcțională. Dar, din nefericire, grafica singură nu poate face un joc bun.



Imagine din Supernova

And The Rest

Multă lume s-a gândit că, dacă single-player-ul e varză, atunci poate că multiplayer-ul merită. Deși producătorii au introdus două rase în plus pentru multiplayer și au oferit posibilitatea folosirii opțiunii de accelerare a timpului, problemele legate de străbaterea zecilor de parseci rămâne aceeași. Pur și simplu, nu merită. Se ajunge la 4-6 ore de joc pe aceeași hartă fără să se știe exact cine o să câștige. Este oarecum inuman, dar până la urmă se încadrează cu succes în linia generală a jocului. Aș fi vrut să vă spun mai multe despre multiplayer, dar nu are nici un sens. Acum, a mai rămas doar sunetul de comentat. Până la urmă este normal, cu o ușoară tendință spre mediocru. Oricum, m-a amuzat faptul că spionul pe care-l descoperi într-o anumită misiune are accent rusesc. Adică, ce nație are predispoziție spre a trimite spioni peste Atlantic decât... rușii? Oricum, dialogurile sunt tâmpe, șefii de state dubioși, eroii neserioși și/sau copilăroși. Noroc cu fondul muzical care este bun și contribuie la crearea atmosferei (chiar dacă atmosfera lipsește). Așadar, per ansamblu, avem de-a face cu un joc prost. E, asta e! Decât deloc?!

■ Locke



...per-uri



Apus de soare prin Alpha Eridan

Titlu	Hegemonia: Legions of Iron
Gen	Space RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	DreamCatcher
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32MB
ON-LINE	www.haegemonia.com

Grafică	10/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10

6.5

PATCH PE CD

Dragon's Lair 3D

Aventurile unui tânăr aventurier cam idiot, dar foarte curajos



După ce Ubi Soft România ne-a trimis o versiune pre-beta-după-alfa a jocului, am așteptat cu nerăbdare apariția jocului în totalitatea sa măreață. Deși un pic dezamăgit de acea versiune specială pentru test, jocul se anunța foarte captivant. Din cauza unui bug de gameplay, am fost nevoit să las baltă preview copy-ul, dar am sperat ca versiunea finală să mă lase să trec peste zona în care nu puteam nici cum să sar peste o baltă de lavă. Și iacătă că am putut și nu am fost deloc dezamăgit de ce a urmat.

Dirk pleacă la război

Pentru cei care au citit preview-ul jocului, povestea nu mai este un mister, dar tot trebuie să vă spun despre ce este vorba. Dirk the Daring este un cavaler tipic, care mai întâi dă și apoi își dă seama că era aliat cel care îi căzuse la picioare. Nivelul său de inteligență este doar cu puțin mai mare decât cel al unui castravete murat. În urma unor aventuri anterioare, Dirk a supărat un vrăjitor puternic, Mordok, care, drept răzbunare, îi răpește iubita, pe frumoasa și stresanta Daphne. După umila mea părere, Daphne nici nu merită salvată, căci se dovedește a fi cea mai stresantă creatură din întreg jocul. Mai stresantă chiar și decât dragonul care este convins că scopul tău în viață este să devii mâncare pentru coropișnițe. Așa că Dirk pleacă în căutarea dragostei sale pierdute și, pe parcursul mai multor aventuri prin peste 240 de camere total diferite ca aspect arhitectural, dă capace la o grămadă de monstruleți care mai de care mai drăguți, dar care mai de care mai meseriași cu sabia, arcul, praștia sau scuipătoarea cu acid.

Tranziția de la 2D la 3D

Cum acest joc a fost inițial preluat după o idee prezentă în cărțile de benzi desenate pentru copii, toate personajele sunt foarte colorate din cariocă și foarte simpatice la vedere. Acum toată tehnologia de care avem parte își spune cuvântul: și mediul, și personajele sunt complet 3D și excelent realizate. Cu toate că nu suntem înconjurați de sute de milioane de poligoane, grafica este excelentă și personajele exprimă foarte multe prin mimică și atitudine. Dragon's Lair 3D este un exemplu perfect de joc cu o grafică rezonabilă, dar extrem de captivantă și nederanjantă, cu toate că, pe alocuri, parcă este totuși prea simpluță.

Grafica este atât de bine bine realizată și atât de mult influențează atitudinea jocului, încât acel aspect drăguț al monstruleților te face să nu iei în serios amenințarea lor asupra propriei tale ființe. Este unul dintre jocurile în care grafica are un mare cuvânt de spus asupra gameplay-ului. Prea puține jocuri m-au făcut să îmi schimb atitudinea cu care îl joc, pentru că una vedeam și alta se întâmpla. Este cam ca în realitate: pe afară-i vopsit gardul, înăuntru leopardul...

Pe lângă această grafică ce nu îți rupe gura, dar face toți banii, mai există și gameplay-ul. Jocul este captivant. Odată ce ai pus mâna pe el, parcă nu îți vine să-i mai dai drumul. Întreaga atmosferă te duce cu gândul la copilăria pe care o petreceai cu Pif-urile în mână, urmărind cu sufletul la gură aventurile lui Rahan, doar că aici Rahan face ce îi spui tu.





Puzzle-uri care îți *pune* mintea la contribuție se găsesc la tot pasul, dar și elementele stresante prezente în jump'n'run-uri, cum ar fi: să sari de cel puțin 50 de ori după o sfoară, să te prelingi pe lângă un perete pe care se prelinge aleatoriu lavă, să mori de 103 ori în lupta cu un boss până să îți dai seama unde să-i dai ca să moară și câte și mai câte. Aceste lucruri *face* ca jocul să pară câteodată stresant de-a dreptul și să îți vină să dai cu el de pământ.

Probabilitatea unei lupte drepte, dar cinstite

În lupta ta cu forțele maleficului Mordok ești ajutat de o serie întreagă de obecte care mai de care mai strălucitoare și mai înțepătoare și de forța binelui ce zace în tine de ani de zile și tu habar n-ai. Trebuie neapărat să vedeți cum face Dirk pe învârtitoarea cu sabia în mână și dă să zacă la dușmani, cum își încarcă arbaleta ajutându-se de inamici și cum zboară pe deasupra izvoarelor de lavă fără nici cea mai mică problemă. Cu cât ești mai avansat în joc, cu atât poți face și folosi mai multe chestii

Titlu	Dragon's Lair 3D
Gen	Action Adventure
Producător	Dragonstone Software
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România tel. 021-231.67.69
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.dragonslair3d.com

Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10



interesante. Una dintre cele mai folositoare lucruri peste care dai în joc este o pereche de aripi de dragon, cu ajutorul cărora poți zbura peste obstacole, râuri de detoate și bălți acide. Totuși, ele au tendința de a suge cam mult din mana, pe numele ei în acest joc «esență», dar «esență» sună cam aiurea. Esență de ce?!

Te vei mai putea folosi și de abilități speciale, căpătate de Dirk. Una care va fi foarte folositoare spre finalul jocului este Dragon Eye. Cu ajutorul ei vei putea să vezi prin pereți și să descoperi tot felul de pasaje ultramegasecrete, fără de care nu vei putea avansa în nivel de nici o culoare. Mai poți să activezi și alte puteri interioare, cum ar fi Dragon Scale și Dragon Spirit, dar nu vă voi spune ce fac acestea, vă las pe voi să descoperiți.

AI-ul inamicilor este unul destul de bun; ei vor ști să lucreze în echipă, să te atace pe la spate și să se folosească de momentele tale de slăbiciune. Ăi mai tari și mai tari, cunoscuți de toată lumea sub numele de boși, sunt chiar inteligenți. Ei știu că atunci când te ascunzi după un stâlp ești vulnerabil la foc și că dacă te lansezi într-o ofensivă banzai ești foarte vulnerabil la... foc și la alte asemenea găselnițe d-ale lor. Ei sunt în stare să reacționeze prompt la mișcările tale și să acționeze în funcție de slăbiciunile tale.

Sunetul de care beneficiază jocul este, la rândul său, foarte bine realizat. Muzica este una care te îmbie la dat omorul în orice situație. Este înălțătoare și plină de osanale aduse în special ție și, nu în ultimul rând, ție. Fondul sonor este extrem de variat, el schimbându-se de la situație la situație și de la nivel la nivel. Din păcate, din cauza unui bug groaznic, nu am beneficiat de sunetele înconjurătoare decât foarte rar. Nu știu cum a fost posibil acest lucru. Tot ce pot să vă spun este că, deși am mai instalat jocul pe două calculatoare, problema nu a dispărut. Speriat, am căutat



Promit că nu o să simți nimic

pe Internet alte review-urile ale jocului, special pentru a vedea dacă a mai avut cineva aceleași probleme ca și mine. Normal că eu am fost singurul ghinionist căruia sunetul îi făcuse fițe. Așa că nu vă pot spune mare lucru despre sunetele scoase de monstruleți, de injuriile pe care le arunci tu în fața inamicilor sau de pașii care probabil se aud sau de gâlgâitul apei prin canale. Regret nespus acest lucru și sper ca voi să aveți parte de sunet complet. Din cauza acestui lucru, nota pentru sunet va fi mică, dar probabil merită mai mult.

Mulțumit de sine...

...o să închei acest articol pe pași de vals. Neașteptat de mulțumit de acest joc, o să îl recomand celor care au chef de un umor de calitate, de o atmosferă plină de aventură și de o distracție pe măsură. Cei de la Dragonstone Software au făcut o treabă foarte bună și sunt satisfăcut de rezultatul muncii lor. Jocul merită toți banii și, chiar dacă mă repet, îl recomand tuturor, pentru că face timpul să treacă ușor, te binedispune și te face să visezi.

■ **Koniec**


Întotdeauna cu aripioareee


Eu dau și tu NU te ferești!

PATCH PE CD

PLATOON

Războiul din Vietnam în versiunea care se dorește a fi altceva

Cred că fiecare dintre noi a văzut, cel puțin o dată în viață, un film a cărui acțiune se desfășoară în războiul din Vietnam. Acestea erau produse mai mult comerciale decât artistice, în care protagonistul nu era altcineva decât eroul american sadea, cel care luptă chiar și ciuruit în zece locuri, cu zeci de mii de arme în fiecare mână și, dacă rămâne fără muniție, cu cuțitul într-o mână și steagul american în alta. Dintre aceste filme unul s-a evidențiat deoarece nu urmărea tiparele clasice enumerate mai sus. Este vorba despre Platoon, în regia lui Oliver Stone, un film tulburător, pentru care a primit și un Oscar. Luând în considerare toate cele de mai sus, m-am apropiat cu ceva speranțe de jocul Platoon. Să vedem însă în ce măsură jocul a reușit să se ridice la nivelul așteptărilor.

Unde este "altceva"?

Intro-ul jocului este drăguț. Încearcă să-ți sugereze aceeași impresie pe care mi-a lăsat-o și filmul: războiul nu este o chestiune extraordinară în care te duci și împuști în stânga și-n dreapta, omori la răi de ți se face rău și apoi scapi nevătămat, triumfător, binecuvântând steagul american. Nu, războiul înseamnă moarte, iar moartea nu-i iartă deloc pe cei "buni". Așa că, în intro, un soldat american este ucis de un VC (soldat Viet Cong) exact în momentul în care se îndreaptă spre elicopterul venit să-l salveze.

După aceea însă, odată intrați în joc, vom descoperi cu totul altceva: un joc anost, fără feeling, cu o perspectivă oarecum liniară a misiunilor, în care vom intra în pielea lui Martin Lionsdale, un recrut al armatei americane. Acesta ajunge în Vietnam și începe să guste din sângele inamicilor. După ce îndeplinește cu succes misiune cu misiune, Lionsdale va avansa în grad, ajungând locotenent. El va avea tot mai mulți oameni în subordine, cu specialități diferite, cu care va trebui să ducă la îndeplinire sarcinile trasate de superiori.

Producătorii au încercat să îl apropie cât mai mult pe jucător de eroul jocului, prin prezentarea gândurilor acestuia, prin redarea scrisorilor pe care i le trimite soției. Încercarea de umanizare a personajului a eșuat însă, deoarece jocul efectiv se bazează mult prea puțin pe apropierea de erou și mult prea mult pe distrugerea tuturor rezistențelor de pe hartă. Obiectivele misiunilor sunt numeroase, unele intervenind pe parcursul acestora, și constau în distrugerea rezistenței, cucerirea unui sat sau a unei fortărețe, apărarea unui obiectiv. Sarcina gamer-ului nu va fi deloc ușoară, de cele mai multe ori trebuind să înaintezi cu 5-6 oameni pe o hartă imensă, fără să știi ce te așteaptă după fiecare copac sau sub iarba înaltă din Vietnam. În principiu, strategia jocului este destul de simplă: fiecare sector de teren oferă un anumit grad de vizibilitate și de apărare. În câmp deschis apărarea este 0 %, dar în junglă poate ajunge la 50 %. Vizibilitatea variază cu câțiva zeci de metri, reducându-se foarte mult în pădure. Tocmai de aceea dușmanii îți vor apărea în față când nici nu te aștepți. Să zicem că acest lucru nu este o problemă, deoarece constituie un avantaj și un dezavantaj pentru ambele părți. Probleme intervin însă după aceea: soldații pe care îi ai în subordine se plâng de zici că i-a apucat durerea de măsele când trage cineva în ei, dar nu răspund la foc decât în momentul în care le arăți tu dușmanul pe hartă. Diferitele tipuri de soldați de care dispui (pușcași, grenadieri, lunetiști, comando etc.) au diferite abilități, dar mor foarte ușor și doar de pușcași parcă te poți dispensa. De restul s-ar putea să ai nevoie mai încolo.

De ce NU?

Vă spun eu de ce! Pentru că nu poți salva în timpul misiunilor. Ce dacă jocul are campanii, marile bătălii vietnameze reproduse, multiplayer, o grafică 3D care arată bine (cu excepția faptului că perspectiva de sus este singura acceptabilă, zoom-ul relevând prea puțin din împrejurimi), o muzică excelentă, în stilul filmului? În clipa în care ai ajuns aproape de finalul misiunii și Lionsdale moare, nu mai ai chef să o iei de la capăt, să-ți pui soldații să înainteze din nou târâș pe toată harta și să mai treacă jumătate de oră până ajungi iarăși aproape de sfârșit și Lionsdale se încăpățânează să moară din nou.

■ Sebah

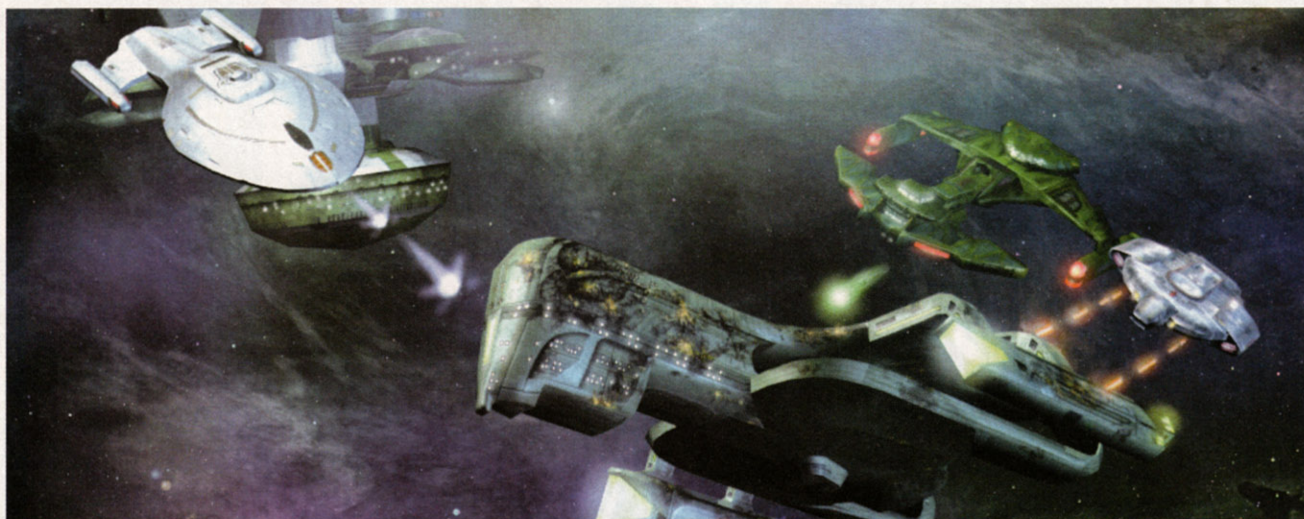
Titlu	Platoon
Gen	RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Monte Cristo
Procesor	P III 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.montecristo-games.com

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	5/10
Storyline	6/10
Impresie	4/10

5.6

Măcel în Vietnam

Un prim-plan de amănunte



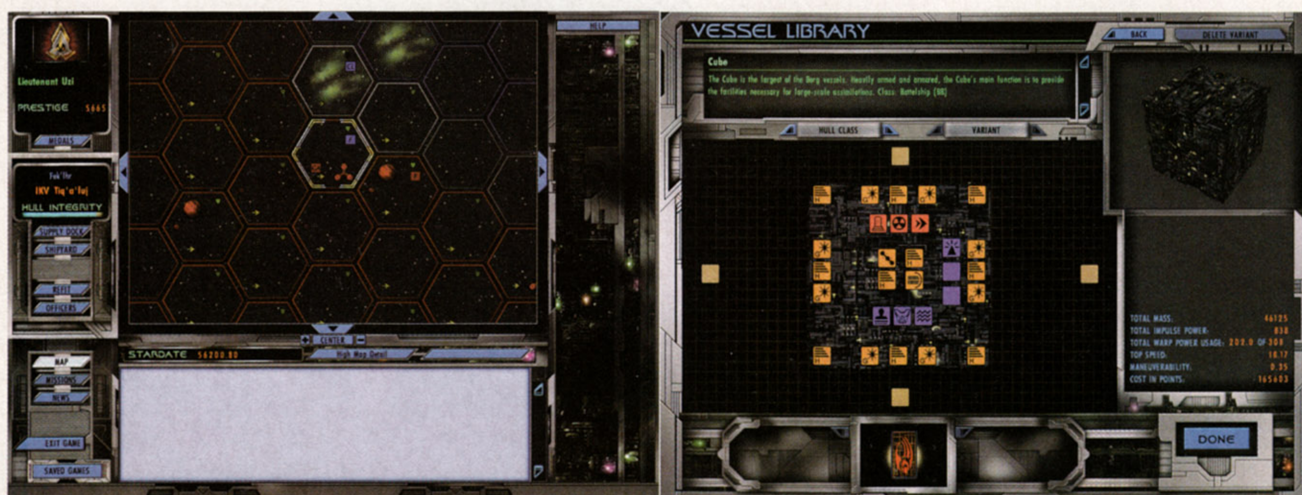
Star Trek Starfleet Command III

Joaca de-a Picard neevoluat sau "Picard se răzbună"

Cred că este aproape imposibil să existe printre voi cineva care să nu știe de seria Star Trek. Pe de altă parte, sunt convins că dacă ați auzit de el, ați și văzut măcar un episod. Acum că am hotărât acest lucru, e timpul să ne aruncăm privirile asupra unuia dintre multiplele jocuri care au fost făcute după această serie. În primul rând, este imposibil să nu observăm faptul că jocul se numește Starfleet Command. Ca urmare, în cele trei campanii oferite veți avea rolul de proaspăt comandant de navă ce va lupta să obțină datorită meritelor sale deosebite titlul de comandant expirat, adică cu vechime, experiență și grade multe. Evident, nu va fi simplu. O condiție necesară este să vă obișnuiți cu ideea că acest joc nu oferă decât luptă și ceva micromanagement spațial naval. Cu alte cuvinte, diversitatea poate avea o valoare apropiată de zero dacă nu porniți cu starea psihică potrivită. Totuși, iată că există unele aspecte care fac din acest joc unul acceptabil sau chiar mai mult decât atât. În primul rând, faptul că este al treilea din serie, deci are vechime; celelalte două au avut destul de mult succes, în ciuda faptului că erau destul de complicate. În al doilea și ultimul rând, universul de desfășurare a acțiunii este foarte asemănător cu cel din serialul de la origine. Tipurile de nave vor fi ușor de recunoscut, mai ales pentru că sunt destul de reduse ca număr (exact ca în serial), iar armele folosite sunt unele la care cred că o parte dintre voi au visat dintotdeauna (fazere, torpile fotonice etc.).

Dynaverse 3

Oferta «organizată» a jocului este reprezentată de trei campanii grupate în ordinea cronologică a poveștii: klingoniană, romulană și a Federației. Totul se învârte în jurul faptului că Federația aliată cu Imperiul Klingonian lucrează în zona neutră la construcția unei stații spațiale, Unity Station, pentru menținerea unui oarecare echilibru în zonă. Evident, romulanii au ceva împotrivă și restul se subînțelege. De asemenea, dacă aceste campanii nu vă satisfac, mai există și variantele



Dynaverse 3

Model de CUB Borg



Înainte de moarte

Warbird romulan

seek&destroy, adică acele campanii în care trebuie să cuceriți universul. Ca o paranteză, avem plăcerea ca de data aceasta să putem juca și pe post de Borg, ceea ce este destul de interesant. La capitolul scenarii, jocul oferă mai multe modalități de joc, care mai de care mai ciudate, dar originale în felul lor, niciuna dintre ele însă nereușind să egalaze universul Dynaverse 3 prezent în campanii. Acest Dynaverse 3 este tabla de joc, bucata de univers care ne interesează. Ea este împărțită în sectoare hexagonale și este locul unde vă veți desfășura o parte din activitate. De aici veți efectua mutările navei. Dacă nu aveți o misiune deja, mutând din sector în sector, veți putea alege una pe placul vostru. Structura este una destul de simplă, în sensul că zonele interesante sunt cele de culoare diferită și cele ce conțin o stație spațială (reprezentată de un fel de trifoi). Zonele de culoare diferită aparțin celorlalte națiuni și se recomandă avansaților. Stațiile spațiale sunt locul unde îți cumperi nave, unde le upgradezi, unde îți angajezi ofițeri mai capabili etc.

Între fețe

E foarte posibil ca interfața de luptă să vă bage un pic în ceață. Vă asigur că este doar temporar, pentru că toate elementele sunt așezate în ordine logică și oferă informații foarte importante pentru a vă asigura victoria. Astfel, în partea superioară aveți informații referitoare la ținta atacului și la situația trupelor. Mijlocul este dedicat exclusiv sistemelor de control al navei, iar în partea inferioară avem o schiță simplă a modulelor instalate (arme, computere, motoare etc.) și a situației acestora. Tot din partea inferioară modulele afectate pot fi reparate. Ergonomia interfeței se simte cel mai bine atunci când trecem de nivelul de începători și ne gândim la tactică. Deși posibilitățile pe care ni le oferă jocul sunt destul de restrânse, totuși nu pot să trec cu vederea unele aspecte. Astfel, după cum probabil veți observa, armele sunt amplasate în diferite poziții și acoperă anumite zone numite arcuri. Pentru a putea trage cu arma respectivă, trebuie ca ținta să intre în arcul ei. Apoi, armele au un anumit timp de reîncărcare, așadar pentru a asigura un foc relativ susținut, va trebui să rotiți nava astfel încât ținta să parcurgă cât mai multe arcuri. Acesta este motivul pentru care veți ajunge la un moment dat să considerați că tot ceea ce trebuie să faceți este să vă rotiți. Greșeală! Ce-ați spune dacă ați folosi clock-ul până se încarcă armele, pentru ca apoi să vă puneți într-o poziție convenabilă și să dați omoru'? Ce-ar fi dacă ați prinde nava inamică în raza tractoare și ați izbi-o cu sete de un meteorit? Ce-ar fi dacă ați trage în navă până când i-ar ceda unul dintre scuturi și apoi ați teleporta niște trupe pentru a prelua controlul? Posibilități tactice există, însă sunt într-adevăr ușor limitate. Versiunile anterioare ale jocului ofereau mult mai multă diversitate.

Sensul lucrurilor

Vă rog să mă scuzați pentru că nu vă ofer date mai amănunțite despre joc. Problema care apare atunci când vezi un joc absolut banal, mediocru și fără personalitate este imposibilitatea de a-ți împărtăși sentimentele, care de altfel nu există. Este vorba bineînțeles despre ceea ce simți (sau nu) atunci când joci. De aceea, am îndrăznit să-mi mai imaginez un scurt scenariu și să-l aștern pe hârtie: «Picard se uită la ceas. Era stardate 51200.2. Întârziase aproape .2. Mă rog, în cazul lui era întotdeauna scuzabil. Își adună forțele, se ridică și apăsă pe OFF-ul PlayStation-ului Voyager. Fusese o sesiune de Poketrek, varianta Pokeborg, destul de reușită. Se duse la oglindă și își desprinse masca supurantă de castravete de pe față. Se mângâie plin de satisfacție. Întotdeauna avusese un ten frumos pentru că știa să și-l îngrijească. Pieptănă drăgăstos peruca după care o agăță de șuruburile din spatele urechii. Se curentă. Din sertarul mesei de toaletă luă o șurubelniță încercătoare și atinse șurubul. O lumină vie animă brusc întunericul spațiului. ... ce idee, domnule, să ascunzi o bombă în șurubelnița încercătoare!»

■ **Locke**

Titlu	Star Trek Starfleet Command III
Gen	Action-RTS
Producător	Taldren
Distribuitor	Activision
Ofertant	www.gameshop.ro
Procesor	P II 400 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.sfc3.de

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	6/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10



Jagged Alliance 2

Joc pentru toată lumea

Din fericire pentru noi și sunt sigur că și pentru voi, LEVEL are posibilitatea să vă ofere această lună cea de-a doua parte a succesului de la Sirtech, Jagged Alliance. Ceea ce vă pot spune încă de la început este faptul că am jucat din nou cu mare plăcere acest joc și nici chiar acum, după 3 ani de la lansare, nu am avut vreo clipă impresia că ar fi depășit sau comun. Desigur, grafica nu se ridică la standardele actuale, însă acest lucru poate reprezenta un avantaj pentru cei care dispun de sisteme mai puțin performante. Cerințele de sistem se situează pe la Pentium la 166 MHz și 32 MB RAM, cu placă video fără accelerare. Eu zic că o mulțime dintre cititorii noștri vor fi mai mult decât fericiți.

Mercenari

Cei care nu au avut încă nici un contact cu acest joc vor fi probabil foarte surprinși de modul în care jocul debutează, adică direct, fără tutorial, fără nimic. De aceea, declar că jocul este situat ca gen undeva între action, TBS și RPG. Despre ce este vorba? Despre mercenari, mai exact despre obiceiurile, calitățile, prețurile și dotarea materială pe care aceștia o au. Și mai exact, toată această tevatură în legătură cu mercenarii este brodată cu grijă pe pânza unei ficțiuni având ca subiect statul Arulco. Acest stat de dimensiuni foarte mici este condus autoritar de către o dictatoare, care, apropo, era româncă. Cum a ajuns aceasta la conducere este o poveste lungă. Cert este că soțul acesteia te va angaja pe tine, Mercenarul, să eliberezi acest stat absent de pe hărți de sub dictatură.

Din motive mai mult sau mai puțin importante, te hotărăști să îi ajuți pe bieții oameni. Cum? Păi simplu: tot ce trebuie să faci este să angajezi cei mai buni mercenari din lume și totul se va rezolva de la sine. Singura problemă este: îți permiți?

Pe laptop

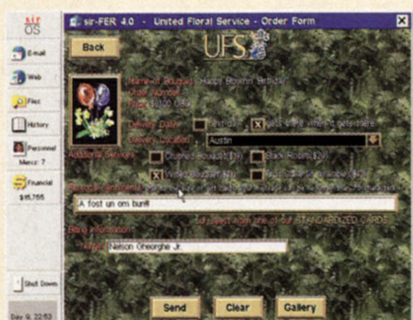
Trebuie ținut cont de faptul că acțiunea se desfășura oarecum în viitor, așa că nu e nevoie să-ți faci probleme


Un fel de "administration panel"


De vorbă cu popa



Pompe Funebre



Flori

pentru factura de Internet. Îl ai la dispoziție tot timpul. De fapt, primul lucru cu care faci cunoștință este propriul tău laptop. Rolul lui este deosebit de important, deoarece de aici îți înregistrezi personajul în rândul mercenarilor (ca să poți juca cu el), aici îți primești e-mail-urile cu lucruri foarte importante relativ la misiuni, de aici îți angajezi mercenari, îți cumperi arme etc. Există chiar un site unde vă puteți asigura mercenarii pentru a recupera o parte din banii care se pierd după moartea lor. Evident, există și un site pentru cei morți. Apropo de profil, când vă veți înregistra personajul va trebui să aveți foarte multă răbdare, deoarece veți fi puși în fața unei lungi serii de întrebări. Este vorba despre un fel de test psihologic care, cine știe, v-ar putea interesa mai mult decât strict pentru joc. Și uite așa o mare parte din timpul de joc îl veți aloca laptop-ului și Internet-ului, simulat bineînțeles. Sfatul meu este să nu angajați de la început mercenari scumpi, deoarece absolut toți se dezvoltă în timp, dobândesc puncte în plus la abilități. În aceeași ordine de idei, pentru început nu are nici un sens să fie plătiți mai mult de 4 mercenari, mai ales că o să găsiți alții pe drum ce se vor oferi voluntari. După ce v-ați făcut echipa, v-ați dotat-o etc., e timpul să intrați în acțiune. Locul unde veți fi lăsați se numește Omerta și va fi prima locație în care veți lupta.



Mercenari

Ce se întâmplă???

Vă spun eu. Atunci când pe hartă nu există inamici, personajele se pot mișca liber și neîngrădite de limite temporale sau spațiale. În clipa în care apare primul picior de inamic și se intră propriu-zis în luptă, jocul intră în sistem turn-based și se tranformă în tactică și strategie. Mișcările vă vor fi limitate de timp, exact ca în Xcom. De fapt, majoritatea regulilor sunt aproximativ aceleași cu cele din Xcom, totul fiind limitat de punctele de timp. Aici intervine skill-ul fiecărui mercenar. Astfel, unii vor fi specialiști în trasul cu arma (calitatea definitorie fiind Marksmanship), alții vor fi buni în lupta corp la corp sau buni medici. Ideea este că pe măsură ce vă veți folosi mai mult oamenii, aceștia vor deveni în timp mai buni, mai rapizi și mai îndemânatici.

Nu uitați faptul că cel mai bine este ca acești merecenari ai voștri să fie specializați pe domenii pentru a forma un pluton echilibrat. Sistemul de skill-uri este destul de asemănător cu al unui RPG în genul Wizardry (oare de ce?), cu diferența că nu aveți voi posibilitatea să puneți punctele manual. Acestea se adaugă automat în funcție de ceea ce fac (identic cu Wizardry). Oricum, cu timpul veți ajunge să vă cunoașteți foarte bine oamenii pentru a ști de câți și ce tip mai aveți nevoie. Financiar vorbind, evident că pentru a crește numărul mercenarilor din echipa voastră, veți avea nevoie de mai mulți bani. Banii se pot obține fie prin ocuparea sau, mă rog, eliberarea minelor de pe hartă, fie controlând cât mai multe orașe. O posibilitate mai ușoară este golirea tuturor dulapurilor întâlnite în cale și apoi comercializarea obiectelor. Aveți însă mare grijă! Armele se mai blochează și trebuie reparate. Dacă nu aveți un om capabil, va trebui să găsiți unul și aceștia costă. Veți mai avea nevoie de muniție și bani cash pentru a mai mitui pe unul sau altul.

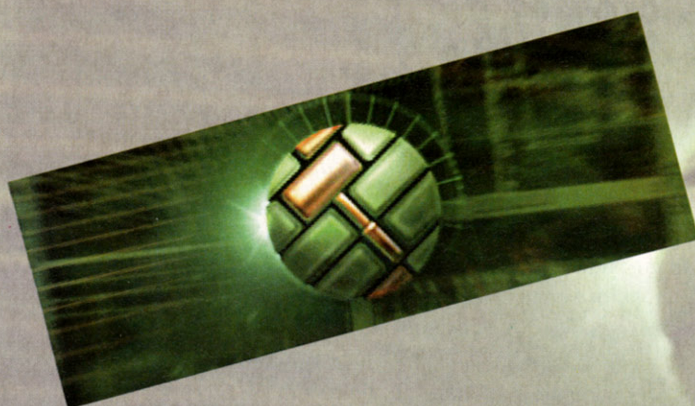
Arme, distanțe, frustrări

După un timp, o să vă întrebați probabil cum se calculează acuratețea cu care trag mercenarii. Ei bine, contează foarte mult skill-ul și distanța. Dacă dușmanul este "out of range", atunci acuratețea armei se înjumătățește din start. Evident, mai contează tipul armei și atașamentele, adică trepied sau lunetă, care au o influență destul de mare. Pe site-ul oficial al jocului veți găsi la secțiunea Secrets o formulă foarte clară după care se calculează această șansă de a nimeri. Oricum, nu cred că vă va ajuta prea mult, deoarece există și o variabilă aleatorie care nu poate fi știută. Așadar, iată că am reușit să ating cam cele mai importante aspecte ale jocului, mai exact acelea care fac din el ceea ce este. Nu cred că trebuie să vă amintesc puzderia de premii pe care le-a primit de la tot felul de reviste și site-uri de jocuri. Și acum, după trei ani de la lansare, jocul rămâne la fel de interesant și de plăcut. Ce să vă mai spun? Sunteți curioși? E aici, între paginile revistei.

■ **Locke**

Titlu	Jagged Alliance 2
Gen	Action/TBS
Producător	Sirtech
Distribuitor	TopWare Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.jagged alliance2.com

Atelierul tânărului MODelist
Partea a III-a

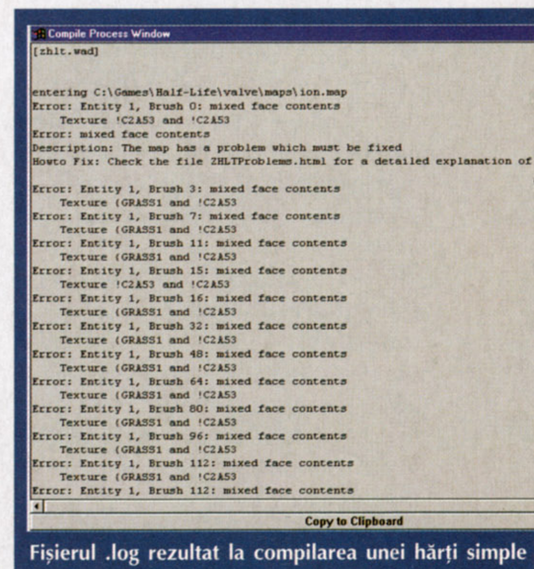


Zoner's Half-Life Tools & Wally

Reiau seria de articole dedicate creării MOD-urilor de Half Life cu câteva "unelte" dedicate compilării hărților salvate în format .map și cu un utilitar cu multiple funcții, un fel de "trebuie să-l am", pe nume Wally. Ca să încep cu câteva generalități, o să povestesc un pic despre hărți și formate de fișiere. După cum ați observat, Valve Hammer Editor salvează hărțile cu extensia .MAP. În acest stadiu, fișierul este accesibil doar editoarelor de hărți (mai sunt și altele), pentru Half-Life fiind inutil. Fișiere care conțin toate datele necesare pentru harta de Half-Life au extensia .BSP și reprezintă versiunea "adaptată", compilată a celor .MAP. Această compilare poate fi făcută fie cu uneltele specifice lui Valve Hammer Editor, fie cu unele mai deștepte și mai reușite pe toate planurile, așa-numitele Zoner's Half-Life Tools. Pe de altă parte, o serie dintre fișierele specifice se află grupate în forma comprimată în fișiere cu extensia .PAK (un fel de ZIP). Pentru a putea deschide acest tip de fișiere, este nevoie de programe care să le poată decomprima. Unul dintre acestea este Wally, iar un altul se numește PAKScape. Trebuie menționat faptul că la bază Wally este un utilitar pentru creare și vizualizare de texturi, funcția de vizualizare a fișierelor .PAK fiind implementată întocmai pentru acest scop (acela de creare a texturilor).

Zoner's Half-Life Tools

Probabil că vă întrebați de ce sunt aceste unelte de compilare mai bune decât cele care vin cu Hammer-ul. În principiu, cele de Hammer nu introduc aproape nici un efect în plus, "iluminarea" hărții fiind aproape ignorată, iar în materie de erori ne cam bagă în ceață. Ei bine, uneltele zonerilor vin cu o serie de îmbunătățiri legate de grafică, un sistem de verificare a erorilor care ne furnizează chiar și soluții de rezolvare, plus viteză mai mare de execuție. În concluzie, hărțile vor deveni mai performante. Pentru a putea fi folosite, în primul rând trebuie să setăm Hammer-ul (se integrează în Valve Hammer Editor). Astfel, în fereastra de configurare a Hammer-ului, la secțiunea Build Programs avem selectate deja programele care vor fi folosite pentru compilare: qcsg.exe,



Fișierul .log rezultat la compilarea unei hărți simple

qbsp2.exe, vis.exe și qrad.exe. Aceste patru executabile sunt uneltele de compilare specifice Hammer-ului. Pentru a le folosi pe cele despre care vorbim, va trebui să dați calea spre cele patru executabile care vin cu Zoner's Tools, și anume, în ordine: hlcsg.exe, hlbsp.exe, hlvis.exe și hlrad.exe. Compilarea hărții se face automat în clipa în care dați un Run (F9), ea fiind salvată în format .BSP în directorul pe care l-ați setat voi când ați configurat Hammer-ul (de obicei, Half-Life/valve/maps). În același director veți mai avea un fișier cu numele hărții, dar cu extensia .LOG, care va conține erorile și datele de ieșire după compilare. În funcție de acest fișier, veți "repara" apoi greșelile. Acum, pentru că ați aflat cum se poate da forma finală hărții, iată cum se pot decompila .BSP-urile și cum se pot transforma în .MAP. Pe CD-ul Demo LEVEL veți găsi un programel numit WinBSPC aflat la versiunea 1.2. Cu acesta puteți selecta harta dorită de Half-Life sau a oricărui alt MOD și o puteți converti în formatul accesibil lui Hammer pentru a putea fi editată. Folosirea lui este foarte ușoară și nu necesită cine știe ce explicații suplimentare. Atenție, în cazul în care configurarea Hammer-ului nu este făcută pentru MOD-ul respectiv, ci pentru Half-Life, hărțile vor fi imposibil de modificat. Totuși, să nu vă așteptați la performanțe deosebite din partea decompilatorului, deoarece nu este foarte performant. Dar, decât deloc, este bun și acesta. În cazul în care găsiți unul mai bun, mă puteți informa fără probleme. Acum, în cadrul procesului de compilare există câteva recomandări date de profesioniști. Astfel, atâta timp cât este în lucru, la compilare nu este necesară folosirea proceselor VIS și RAD. Acestea sunt responsabile de iluminarea hărții și de detaliile privind vizibilitatea, fiind necesare doar la compilarea finală. (Dez)activarea lor se face din fereastra care apare la apelarea comenzii de compilare (Run) din Hammer.

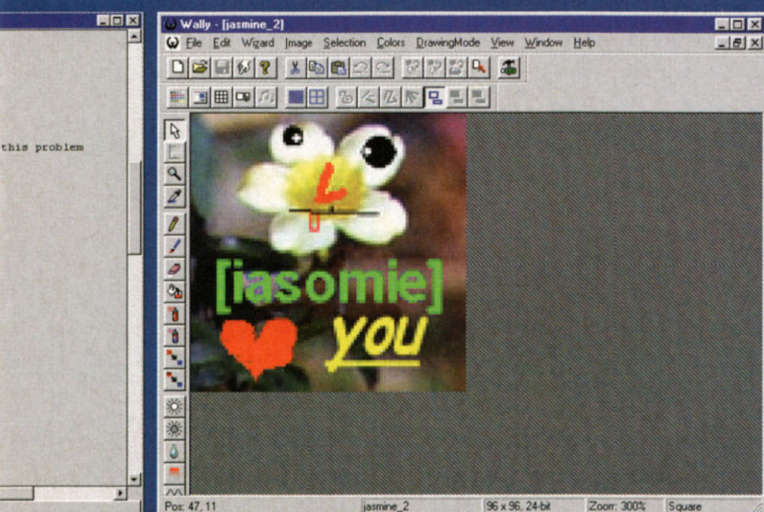
Wally

Deși este freeware și ne amintește de ursuleții din desenele animate, Wally este un program deosebit de puternic ce oferă majoritatea funcțiilor de lucru cu texturi și arhive. Desigur, ca și majoritatea celorlalte programe, utilitatea lui nu este restrânsă doar la Half-Life, ci tinde să se extindă la cele mai multe dintre jocurile care suportă MOD-uri. Însă, ținând cont de bucata noastră luată ca exemplu, avem de-a face cu un program care este capabil să lucreze cu bibliotecile de texturi ale Half-Life-ului, acele .WAD-uri despre care vorbeam mai devreme. Formatul din Half-Life este de tip WAD3 și se referă la faptul că poate conține texturi pe 8 biți (256 culori), fiecare cu paleta sa. Așa că primul lucru pe care trebuie să-l rețineți este faptul că Half-Life-ul nu lucrează cu texturi cu o adâncime de culoare mai mare de 8 biți. În rest, Wally deține cam toate uneltele necesare pentru crearea a aproape oricărui tip de textură. Dacă doriți ca setul vostru personal de texturi să fie salvat în Half-Life, Wally este capabil să le introducă în fișierele WAD dorite. Clanurile de Counter-Strike îl folosesc pentru introducerea spraypaint-urilor de clan. Acest lucru se face foarte simplu. Dimensiunile pozei alese, modificate sau create trebuie să fie în conformitate cu următoarele două reguli: lungimea x lățimea să fie mai mică de 10.752 și ambele să fie divizibile cu 16 (96x96, de exemplu). Introducerea spraypaint-ului în MOD se face apelând meniul Wizard și selectând HL Color Decal. În fereastra care apare va trebui să selectați directorul în care se află Half-Life-ul, MOD-ul în care vreți să introduceți spraypaint-ul și poza în format .BMP cu dimensiunile recomandate mai sus. Dați O.K., apoi un Save și gata. Pentru ca poza să apară și în meniul de selecție a spraypaint-urilor, va trebui să creați un .BMP alb/negru în 16 culori, cu dimensiunile 64x64 și să-l copiați în Half-Life/logos. Desigur, acesta este doar un exemplu minor referitor la ce se poate face cu acest program. Avantajul pe care îl are în fața multora, de genul Paint Shop Pro sau Photoshop, este faptul că lucrează direct cu WAD-urile fără nici un fel de intermediari. Meniurile și opțiunile sunt accesibile, iar Help-ul destul de bine făcut.

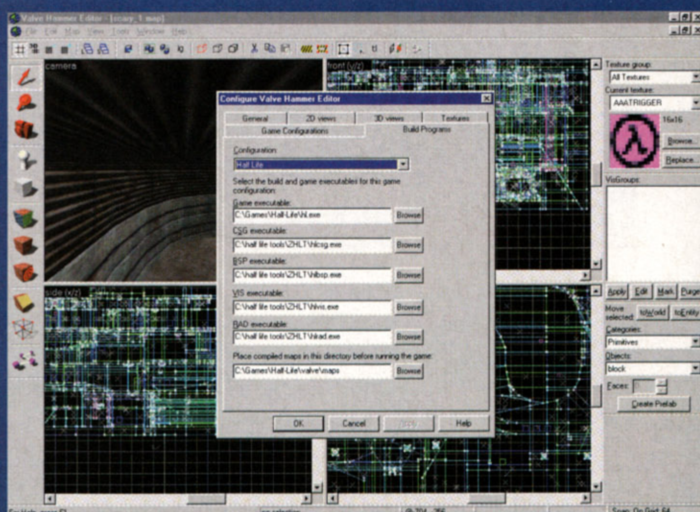
Pe CD-ul Demo LEVEL

La secțiunea de MODs a CD-ului am pus Zoner's Half-Life Tools, Wally, WinBSPC 1.2, PAKScape și un viewer de modele pe nume... Half-Life Model Viewer. Recomandarea mea este să citiți Readme-urile, documentația Html și Help-urile tuturor acestor programe.

■ **Locke**



Un spraypaint în Wally



Configurarea Hammer pentru a compila hărțile cu Zoner's Tools

PlayStation.2

London Racer II

Curse nebune pentru copii normali



Încă un joc pentru PS2. Ar cam trebui să ne obișnuim cât mai curând numai cu astfel de jocuri. Acum câteva zile a venit Locke la mine și mi-a zis că a văzut un documentar pe Discovery despre cum se fac jocurile, despre EA, Roper, Blizzard și despre multe alte chestiuni legate de industria jocurilor. Partea care l-a impresionat pe el cel mai mult a fost cea în care se vorbea doar despre jocurile pentru console. Ceea ce a observat și nu l-a mai impresionat a fost că partea aceea a ținut de fapt toată emisiunea, care nu a avut nici un fel de disclaimer prin care să spună că este emisiune pentru fanii de console, ci doar că este emisiune de jocuri. Ar trebui să ne intre foarte bine în cap și chiar să încercăm să ne obișnuim cu ideea că jocurile pe PC vor dispărea și că cele pentru console vor dicta totul.

London Racer II la prima vedere pare a fi un fel de Carmageddon. Dar doar la prima vedere. Nu știu de ce acest joc m-a dus cu gândul la Carmagedon, dar asta este. Ideea



jocului este una destul de banală. Ești un unul de bani gata care are chef și resurse financiare destul de multe, care dorește să se bată pentru titlul de rege al șoselelor. După ce alegi o mașină și un șofer care sunt pe placul tău, pornești spre a cuceri puncte peste puncte pentru a intra în clasamente pe cele mai înalte culmi. După ce alegi aceea mașină, care are puncte diferit împrăștiate pentru viteză, accelerație, handling și strength, pornești cu dreptul pe străzile din Londra, Edinburgh, Las Vegas, New York și Chicago.

Ceea ce este un pic diferit față de multele jocuri cu mașini de pe piață și, de altfel, motivul pentru care am spus că se aseamănă cu Carmageddon, este că acum se pune bază și pe scoaterea din competiție a adversarilor prin distrugerea mașinilor lor. Cu toată această calitate, prea puțin contează strength-ul mașinii pe care o conduci, pentru că acesteia îi va lua foarte mult timp pentru a fi distrusă. Ce contează într-adevăr este accelerația și viteza mașinii.

Sub influența poliției

Este știut faptul că poliția nu agreează ideea ca o grămadă de nebuni să se suie în mașini și să se dea pe stradă ca și cum ar fi pe domeniul lor. Așa că fiecare mașină de poliție peste care dai pe parcursul unui traseu, te va urmări și va încerca să te oprească. Partea proastă este că ea te va buși, chiar dacă tu mergi cu viteza regulamentară pentru acel loc sau nici măcar nu te miști. Mi se pare stupid acest lucru și ar fi trebuit ca mașina de poliție să îți iasă în cale doar dacă faci prostii. Oricum, atât poliția cât și adversarii stau foarte prost din punct de vedere AI și nu îți vor pune probleme niciodată. Este chiar foarte ușor să termini cursele pe primul loc fără să-ți dai măcar osteneala. Cei care ar putea totuși să îți pună probleme sunt ceilalți participanți la trafic, care nu se ostenesc să se dea la o parte, să evite coliziunile sau măcar să încetinească.

Pe întreg parcursul cursei veți găsi pe stradă bani, tot felul de chei franceze ce îți vor repara mașina sau nitro cells. Banii găsiți îi vei întrebuința făcând upgrade-uri la mașini, cumpărându-ți nitro sau reparându-ți mașina înainte de cursa următoare. Din păcate, upgrade-urile sunt doar în număr de trei și vei ajunge la ele doar după câteva curse, restul urmând să le parcurgi doar cu upgrade-urile și cu o grămadă de bani în bancă.





Mirajul calității grafice

Se poate vorbi în London Racer II despre un adevărat miraj al graficii. La un moment dat, dai pe spate în fața unor peisaje, ca apoi să nu îți vină să crezi ce groaznic arată mașina care tocmai a trecut pe lângă tine. Totul este dus la extrem din punct de vedere grafic în acest joc. Apusuri de soare mirobolante, pixeli ce trec pe lângă tine, sori ce te fac să plângi pe umărul vecinului și găuri virtuale în asfalt în care nici să vrei nu poți să cazi. Modurile în care poți vedea mașina în timpul cursei sunt foarte limitate ca număr și ca feeling. Poți vedea doar de deasupra mașinii sau de deasupra capotei. Din păcate, eu prefer să conduc de obicei din interiorul mașinii, iar acest mod lipsește din London Racer II.



Titlu	London Racer II
Producător	Davilex
Distribuitor	Davilex
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 021-330.23.75
Calitate	★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Felul în care mașina arată este de toată jena. Cel mai mult seamănă cu ceva prezent în Lotus. Nu tu o rază de soare care să se reflecte din parbriz, o vopsea mai acătării care să facă să îți crească inima în tine. Nimic.

Cam atât despre acest joculeț pentru PS2. Este ceva așa de vară, un înlocuitor de ceva mai bun. Este așa ca șpritul. Strici vinul cu apă.

■ Koniec

PlayStation.2

Câştigătorii lunii decembrie

12

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Hitman 2: Silent Assassin a fost câștigat de către Lorincz Imola din Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Freedom Force a fost câștigat de către Gal-Pal Mihael din Neamț.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Sabu Horia-Octavian din Alba a câștigat un USB Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu InterCom Film, Rotaru Liviu din Constanța a câștigat un tricou xXx.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Frica sau instinctul de supraviețuire în varianta gameristică

Silicon Knights și Nintendo s-au hotărât să ne zdruncine un pic siguranța pe care zilele calme din vremurile noastre ne-o oferă. Ei s-au hotărât să scoată pe piață un produs cu care să ne bage «frica în oase». Astfel s-a născut Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Să nu credeți însă că jocul s-a născut peste noapte. Nici vorbă de așa ceva. Au trecut ani buni până când acesta a reușit să vadă lumina zilei, deoarece se află în producție de prin 1999. Timpul a fost însă bine folosit. Jocul este un thriller psihologic plin de puzzle-uri, cu răsturnări de situații stranii pentru a ține atenția jucătorului îndreptată numai și numai asupra jocului.



Cadavrul

Alexandra Roivas a fost chemată la vechea reședință a familiei Roivas pentru a identifica cadavrul decapitat al bunicului său. Se pare că identificarea acestuia este destul de dificilă, deoarece, neexistând capul, nu pot fi confruntate fișele dentare. Eroina noastră se hotărăște să afle misterul care se ascunde în spatele morții bunicului. Zis și făcut. Primul lucru care-i este la îndemână este să exploreze camerele casei, iar indiciile pe care le descoperă o duc în cele din urmă într-o cameră secretă unde găsește o carte imensă: Tome of Eternal Darkness. De aici va porni și jocul.

Eroina noastră se va plimba prin antichitate, în anul 26 î.Ch., alături de centurionul roman Pious Augustus. Acesta se găsește prin Persia, într-un mormânt plin cu ființe de pe cealaltă lume. Următoarea oprire va fi anul 1150 în regiunea Cambodia, unde Ellia, o dansatoare de la curtea lui Suryavarman II, este închisă într-un mormânt și trebuie să găsească ieșirea.

După cum vă dați seama, jocul este ca o călătorie în tot felul de locații funebre. Tome of Eternal Darkness este de fapt o poartă spre diferite niveluri, ca un fel de culegere de nuvele ale lui E. A. Poe și, la fel ca în aceste nuvele, o poartă spre ținuturile în care domnește Moartea.

Cu sufletul la gură

Nu vreau să vă mai povestesc despre locurile prin care se va mai plimba eroina noastră, deoarece am să vă las pe voi să le aflați singuri. În cele din urmă, jucătorul va controla 6 personaje diferite. Povestea este atât de bine realizată, încât nu vom putea ști decât la sfârșit care este realitatea și care este iluzia, de unde am plecat de fapt și unde ne vom duce.

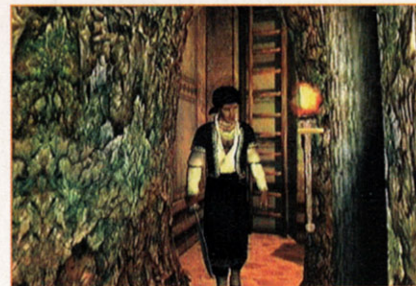
Realismul jocului este dat de grafica acestuia, foarte bine făcută, în unele locuri chiar excelând. Două elemente contribuie din plin la crearea unei atmosfere apăsătoare, pline de neprevăzut: muzica (păcat că nu poate fi importată pe calculator) și filmele din joc.

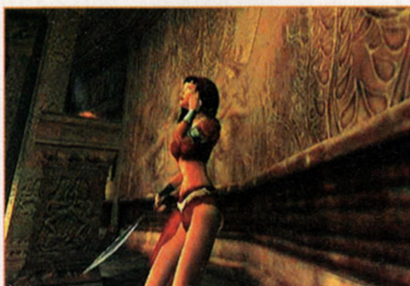
Dacă aveți poftă de un adventure cu care să petreceți ore bune de distracție, vă recomand Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Vă veți simți mult mai sănătoși după ce-l terminați.

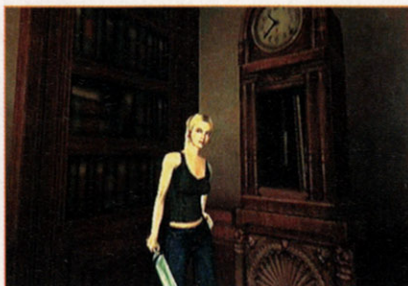
■ **Sebah**

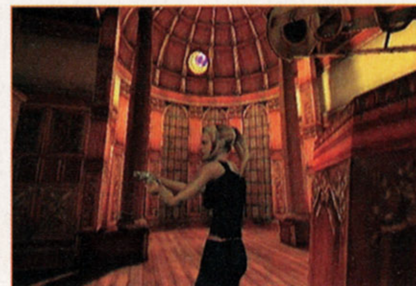
Titlu	Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Producător	Silicon Knights
Calitate	★★★★☆
Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97	











talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 02/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

☐ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Windows XP (nou)	85.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 3,4,5,6/2002	50.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 7,8,9,10,11/2002	98.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. .... ☐ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 02/03



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Gold and Glory: The Road to El Dorado.

1 **Cine este iubita lui Dark din jocul Dragon's Lair 3D?**
a) Maria b) Aria c) Daphne

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului Dragon's Lair 3D din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

02/2003

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Luigi's Mansion

Un joc cu stafii care se bat cu mulții frați Mario

Povestea jocului este desprinsă din multele povești cu norocoși ce câștigă o casă la loto, iar casa este bântuită. Cum, nu știți? Doar și voi sunteți unii dintre ei... Aaa, voi spuneți că nu este bântuită și că nici măcar nu este câștigată la loto. Dar de unde știți? Vă spun eu. Nu știți! După cum spuneam, cei doi frați Mario câștigă o casă la loto. De fapt, doar unul dintre ei o câștigă, Luigi, și nu este o casă, ci un castel, iar castelul nu a fost câștigat la loto, ci la un concurs la care Luigi nici măcar nu s-a înscris. Așa dă norocul peste unii. Câștigă fără să știe.

La un anumit ceas al zilei, Luigi este sunat de către prezentatorul unui show televizat și este anunțat că tocmai a câștigat un castel pe care ar fi bine să îl ia în stăpânire cât mai repede, pentru că ei nu mai au bani de chirie. În momentul imediat următor, Luigi este sunat și de fratele său, Mario, care îl invită la un mini-breakfast rapid la noua lor casă de vacanță. Luigi se suie repede în mașină, dar se pierde și mai repede pe drum, astfel că ajunge la castel foarte târziu, unde, bineînțeles, Mario nu este de găsit.



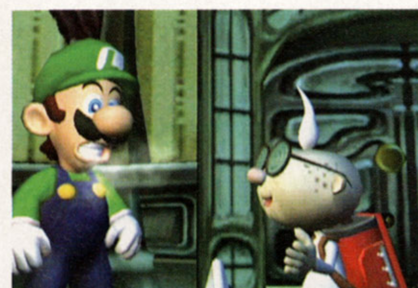
Spre camera bunicii

În momentul următor, vei pune mâna pe gamepad-ul cu niște înfiorătoare seturi de comenzi și vei pleca pe propriile picioare spre a-ți găsi fratele de mult pierdut și în curând de negăsit. Vorbeam despre comenzile care sunt îngrozitor de contorsioniste. Dacă ați jucat vreodată un FPS pe o consolă, știți despre ce vorbesc. Este un modul terefiant, în care ajungi să îți miști personajul prin o grămadă de coclauri și buticuri dezafectate. La capitolul grafic, jocul te duce imediat cu gândul la desenele animate care ne încântă zi de zi papilele gustative. Totul, dacă nu totul, miroase a Lolek și Bolek, a Ion Popescu Gopo și a Power Puff Girls. Toate fantomele cu care vei da nas în nas vor avea acea luminiță candidă a copilăriei petrecută la gura sobei, cu sclipirici prin toată casa. Transparența lor te va purta pe valuri calde undeva înainte de facerea timpului, când maimuțele se jucau cu pânzele de păianjeni și toată lumea trăia în armonie.

Din păcate, jocul este prea scurt și nu îți prea dă bătăi de cap. Te ține un pic în priză la început, pe perioada intro-ului, dar apoi «the Credits» te dezamăgesc.

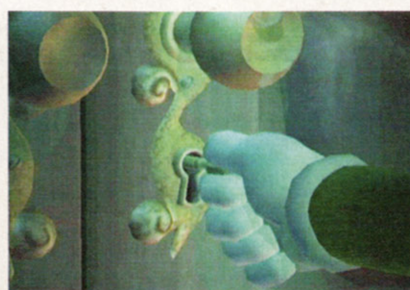
■ **Koniec**

Titlu	Luigi's Mansion
Producător	Nintendo
Calitate	★★★★☆
Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97	













GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Așadar, după încă o lună ne vedem la emisiunea de popularizare a GBA-ului la LEVEL, în direct. Lângă noi o avem pe domnișoara Piu Tzi, specialist în fenomenul Pokemon. De ce am invitat-o astăzi? Pentru că se pare că viitorul jocurilor aparține lui Pokemon, de fapt viitorul religiei, științei, artei și culturii va aparține tot lui Pokemon. Ca o curiozitate, peste 100% din numărul copiilor japonezi ce se vor naște, au și primit deja numele de Pokemon. Domnișoară Piu Tzi, ce părere aveți despre această situație?

– ....

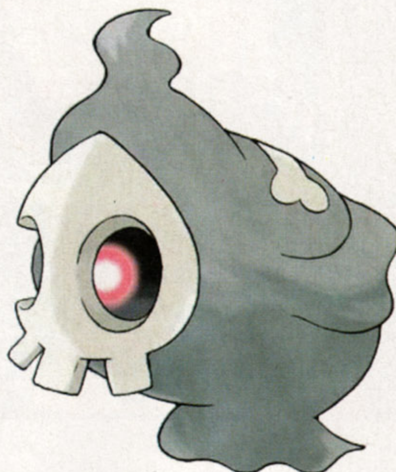
Păi, să o lăsăm pe domnișoara Piu Tzi (lumea zâmbește în dosul mâinii, deoarece s-a prins în sfârșit) cu japoneza ei și să vedem ce avem astăzi pentru dumneavoastră.



Pokemon Ruby și Pokemon Sapphire

După cum am spus mai sus, fenomenul Pokemon a atins în țara Hiroshimei și Nagasaki-ului cote de-a dreptul impresionante. Vreau să vă spun că atunci când s-a aflat de faptul că se lucrează la aceste două jocuri, pe adresa Nintendo au venit sute de mii de comenzi. Practic, jocul a fost vândut înainte de a se face. Care este motivul? Nu am nici cea mai vagă idee. Din punctul meu de vedere, jocul este o mare tâmpenie. Trebuie să umbli pe hartă și să prinzi anumite pokemoane. De ce acest succes teribil? E clar că, pentru un om ca mine, este imposibil de înțeles. Din nefericire, și vesticii au început să aibă tendința de a se orienta spre astfel de jocuri (vezi topurile), fapt care este foarte frustrant pentru noi cei care apreciem jocurile deștepte și de calitate. Un lucru este oricum clar: viitorul aparține aproape exclusiv consolelor. Majoritatea producătorilor de pretutindeni se orientează spre jocurile de consolă. Dacă ar fi să o luăm pe partea financiară, motivele sunt clare: jocurile de consolă au adus profituri duble sau chiar triple în comparație cu cele de PC. Sfatul meu, deși unul subiectiv, este să încercați măcar voi (că eu nu pot) să înțelegeți jocuri gen Pokemon. Credeți-mă că este absolut necesar. Evident, asta nu înseamnă că toate jocurile de consolă sunt de calitate îndoielnică. Din contră, există destule care sunt mai bune decât multe dintre cele de PC. Problema este că ne-am atașat noi foarte mult de aceste PC-uri și am devenit refractari la alte infuzii externe. Revenind la aceste două jocuri proaspăt lansate, trebuie să vă spun că veți putea juca chiar și în rețea.





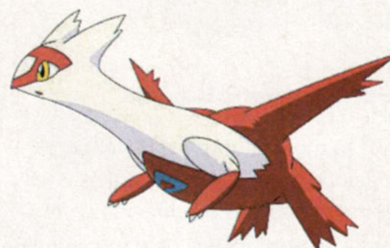






Ei, ei? Mai aveți ce zice? Eu cred că o să încep să intru pe acest domeniu, pentru că vreau să particip la Olimpiada Pokemon din 2030 din orașul japonez Chicago.

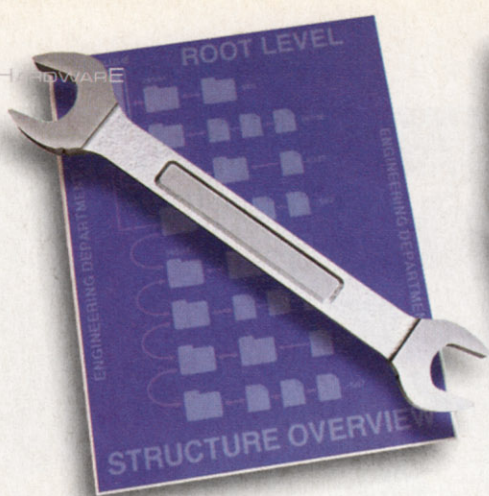
Așadar, încheiem acum emisiunea și îi mulțumim încă o dată domnișoarei Piu Tzi pentru faptul că ne-a lămurit într-o japoneză extrem de cursivă asupra problemei Pokemon. Vă așteptăm luna viitoare la o altă emisiune de culturalizare GBA.



■ Locke

Producător Nintendo
Distribuitor Nintendo





HarD WarE

Benq DS-550

Videoproiectorul DS550 produs de compania Benq se adresează în special mediului de business și prezentărilor de afaceri, dar poate fi folosit cu succes și în alte scopuri decât cele de prezentare sau educare. De exemplu cu acest dispozitiv se poate transforma o cameră în într-o mini sală de cinematograf. Datorită unui design special se pot proiecta imagini cu o diagonală de 60 de inch doar de la 2 metri distanță. Modul de administrare al aparatului este foarte simplu, prin operarea a doar 4 butoane. Datorită tehnologiei DLPTM se oferă o calitate a imaginii foarte ridicată cu o rată de contrast de 450:1. Rezoluția nativă a acestui proiector este de 800x600, însă produsul este complet funcționabil și la rezoluții de 1280x1024. Datorită funcțiilor din meniu se mai pot controla diverse aspecte în ceea ce privește, imaginea, contrastul, luminozitatea sau formatul ecranului. Aceasta din urmă se poate seta în modurile 4:3 sau 16:9. Pentru proiectarea imaginilor se folosește o lampă de 150 de W a cărei durată de viață este de aproximativ 1500 de ore. Deoarece această lampă degajă o cantitate foarte mare de căldură, Benq DS550 dispune de un system de răcire format din mai multe tipuri de coolere.



Pentru controlul de la distanță producătorii au inclus și o telecomandă, cu ajutorul căreia se pot face anumite setări de ultim moment, fără a mai fi nevoie să vă apropiați de dispozitiv. În cazul în care proiectorul se folosește în cadrul unei prezentări, se poate folosi telecomanda și pe post de „arătător", datorită minilaser-ului ce este inclus în aceasta.

Producător	Benq
Ofertant	Tornado Sistems Tel 021-312.75.07
Preț	2166 USD (fără TVA)

flash flash flash

Chip-urile grafice S3 apar din nou

Deși piața chipset-urilor grafice este controlată în mare pare de nVidia și ATI, compania S3 dorește să se relanseze cu un nou produs numit DeltaChrome, compatibil 100% cu ultima versiune DirectX 9.0 Deși se află doar în faza de "machetă", oficialii companiei afirmă că acest nou produs va fi disponibil pe piață în ultima parte a acestui an. Ținta principală a acestuia este segmentul de portabile și notebook-uri. În funcție de succesul obținut, se va trece la fabricarea acestui chipset și în varianta pentru PC. Totuși, S3 este conștientă de faptul că, în momentul în care se vor hotărî să atace și acest segment de piață, tehnologia lor va fi oarecum învechită; astfel, plăcile grafice rezultate se vor adresa în primul rând consumatorilor low-end.





ATI Radeon 9500 mai puternic

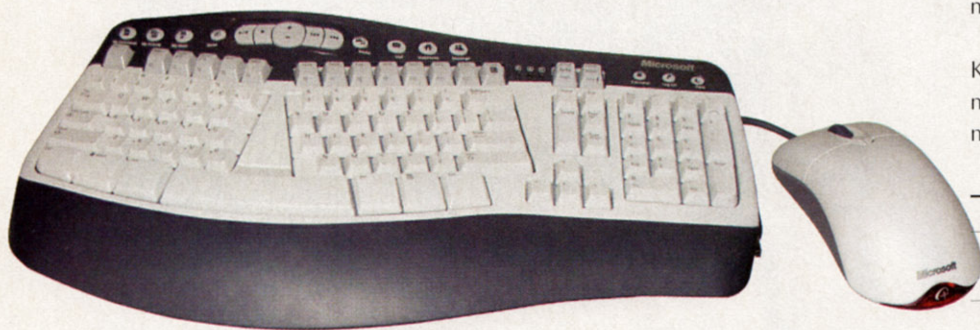
O nouă metodă de a îmbunătăți performanțele unei plăci video ATI Radeon 9500 a fost facută publică. Acestă îmbunătățire a perfomanțelor se datorează transformării chipset-ului Radeon 9500 într-un Radeon 9700. Îmbunătățirea se poate realiza cu

Microsoft Natural MultiMedia Keyboard

Design-ul, categoric design-ul face din această tastatură Microsoft un instrument de lucru pe care foarte mulți dintre noi și l-ar dori să îl aibe pe birouri. Toată această poveste a tastaturilor multimedia a început din momentul în care aplicații de acest tip au început să se înmulțească simțitor și astfel să facă munca celui din fața monitorului, dacă nu mai ușoară, cel puțin mai plăcută. Și uite așa apar și tastaturi de acest gen. Cu control pentru volum, cu seturi de taste multimedia care acționează direct asupra funcțiilor din Winamp, cu ergonomie în poziționarea tastelor, cu o sumedenii de alte chichițuri la care uneori stai și te minunezi și îți pui întrebarea? „What does this button do?". Deh, fiecare e liber să și le customizeze cum îl *doare* pe el mintea și sufletul, din acest motiv exită soft-uri care însoțesc astfel de tipuri de tastaturi. Revenind la tastatura noastră, remarcăm modificarea poziției unor taste ca Home, End, Delete etc.

O altă născocire a celor de la Microsoft este implementarea de noi roluri pentru toate tastele funcționale. De exemplu tastele funcționale F5 și F6 mai pot juca și rolul de Open, respectiv Close a unor aplicații. Toată această trecere dintr-un mod într-altul se realizează datorită unui taste „funcționale" la a cărei apăsare se activează sau dezactivează unul din modurile cu care doriți să lucrați.

Pe lângă Microsoft Natural MultiMedia Keyboard în pachet descoperim și un mouse USB, banal, simplu, optic fără prea multe pretenții de la viață.



Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preț	N/A USD (fără TVA)

Logitech Cordless Desktop Deluxe

O variantă ceva mai apropiată de formatul unei tastaturi „normale" vine și de la Logitech. O tastatură foarte comodă, ușor de utilizat și, de asemenea, plină de funcții multimedia. Până aici, nimic ieșit din comun. Partea care încântă din ce în ce mai multă lume de aici începe. Atât tastatura cât și mouse-ul din „anturaj" sunt... cordless, adică am scăpat de căblăraie pe birou, astfel vi se oferă o oarece libertate de mișcare.

Bila „gri" vine din păcate tot din partea mouse-ului. Dotat cu un design deosebit, ergonomic și cu o mulțime de calități, acest mouse se „îneacă" la mal. Ce credeți că are dedesubt? O bilă!!! Greu de imaginat. Oare nu se putea introduce un modul pentru funcțiile optice??

Producător	Logitech
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preț	85 USD (fără TVA)



flash flash flas

ajutorul ultimei versiuni a aplicației RivaTuner (de care s-a mai discutat în paginile acestei reviste). Programatorul acestui soft, Alexey Nicolaychuck, a afirmat că există posibilitatea ca acest program să activeze noi funcții de randare, care în mod normal există doar în chipset-ul Radeon 9700.

Apar primele plăci video cu GeForce FX

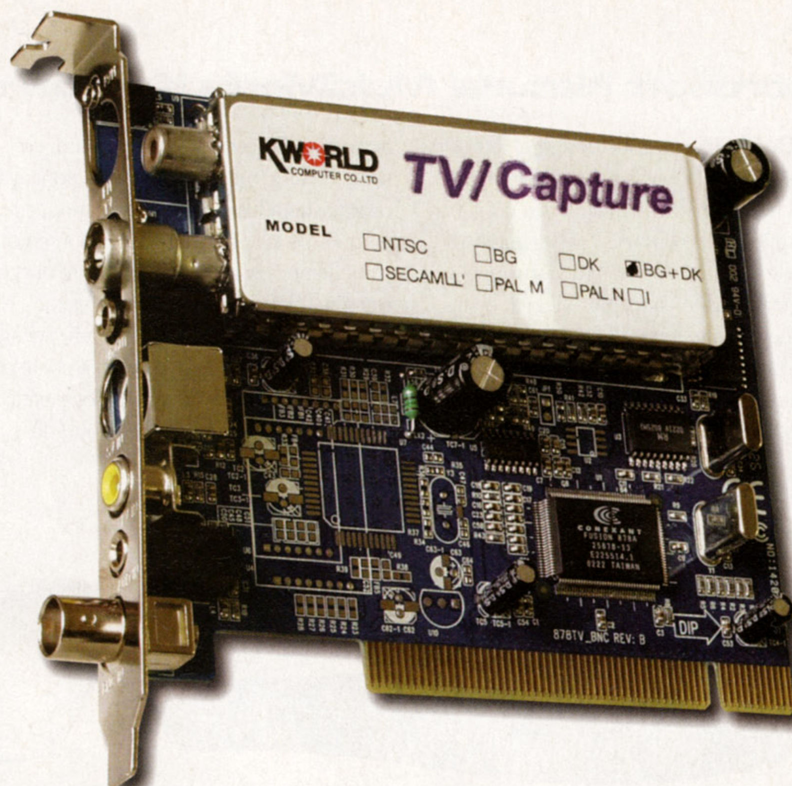
Conform previziunilor producătorilor, în această perioadă este preconizată apariția pe piață a primelor plăci video cu chipset-ul grafic GeForce FX. Denumirea sub care aceste noi chipset-uri grafice vor fi recunoscute va fi GeForce FX 5800 și GeForce FX 5800 Ultra. Pe lângă acest chipset grafic, noile plăci video vor avea în componență și ultimul "răcnet" în materie de memorii produse de Samsung. Aceste memorii vor avea caracteristicile mdulelor GDDR-II.



Parteneriat între ATI și DivX

Într-un comunicat de presă oferit de ATI s-a anunțat crearea unui parteneriat între companiile ATI și DivXNetworks. Acest contract are ca rezultat îmbunătățirea calității vizualizării și decodării secvențelor video DivX de către toți posesorii de plăci video Radeon 9500 și Radeon 9700. La data la care acest comunicat a fost făcut public, nu s-a specificat în care dintre versiunile de drivere care vor urma va fi inclus și acest codec DivX. În orice caz, în urma acestui acord foarte mulți dintre posesorii de plăci Radeon vor avea numai de câștigat.

Kworld Security TV Card



Kworld Security TV Card este o placă destinată în mod deosebit utilizatorilor de PC ce dețin un buget oarecum redus. Rolul pe care îl joacă această placă într-un PC este acela de a oferi imagini TV direct pe monitorul propriului computer. Cu alte cuvinte acest TV tuner este capabil să receptioneze atât semnal TV, cât și audio (radio). Din punct de vedere tehnic, această placă nu a impresionat cine știe ce, calitatea oferită fiind catalogată ca fiind una medie. Pe CD-ul cu drivere se găsește și un set de programe cu ajutorul cărora este permisă vizionarea de programe TV și teletext. La categoria radio, această placă recepționează doar posturile emise în rețeaua FM. Deși dispune de recepție stereo a acestor posturi, calitatea audiției este mediocră. Tot cu ajutorul unui soft (prezent pe CD) și a unei camere video se poate transforma PC într-un "ochi păzitor" al unei anumite locații pe care doriți să o monitorizați. În momentul în care nu există nimeni care să supravegheze aceste imagini, ele pot fi stocate sub formă de fișiere format MPEG 2.



Pentru controlul de la distanță, Kworld Security TV Card este însoțită și de o mini-telecomandă, cu ajutorul căreia se pot accesa principalele funcții ale TV tuner-ului.

Producător	**Kworld Computer**
Ofertant	**Quartz Computer Tel 021-410.99.48**
Preț	**59 USD (fără TVA)**

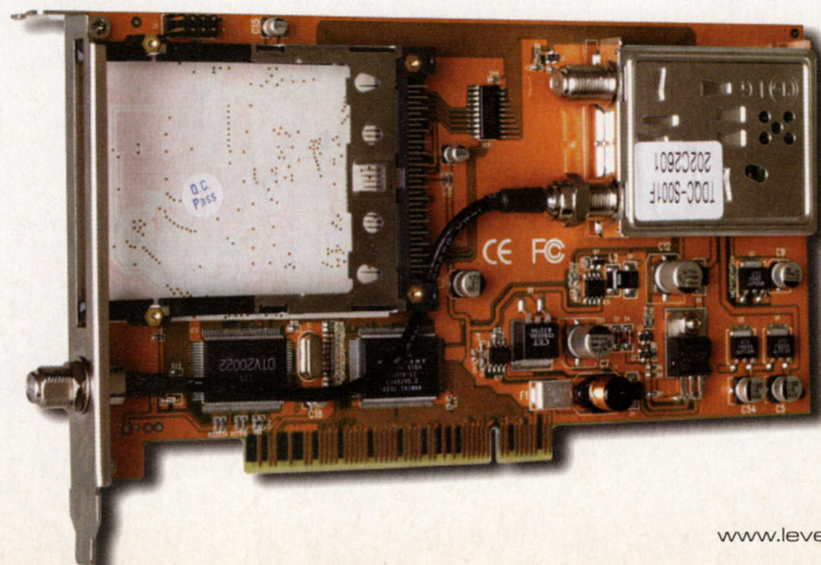
DVBS Satellite TV Card

Scopul pentru care a fost concepută această placă este acela de a permite unui posesor de PC să urmărească fără prea mult stres orice program TV transmis "free" pe orice satelit din zona în care locuiește. Tot ce mai aveți nevoie este de un LNB universal și o antenă satelit. Diametrul acesteia poate varia în funcție de satelitul de pe care utilizatorul dorește să recepționeze semnal TV sau radio. Procesul de instalare și punere în funcțiune este foarte simplu și nu pune prea multe probleme nici chiar unui începător în ale calculatoarelor. Programul cu care este însoțit această placă este WinDVB. Prin intermediul acestuia se fac toate setările legate de frecvențe, sateliți, polarizare și tot ce ține de caracteristicile fiecărui satelit. Acesta deține o bază de date cu cei mai importanți sateliți TV și în funcție de preferințele utilizatorului se oferă informațiile necesare conectării la respectivul satelit.

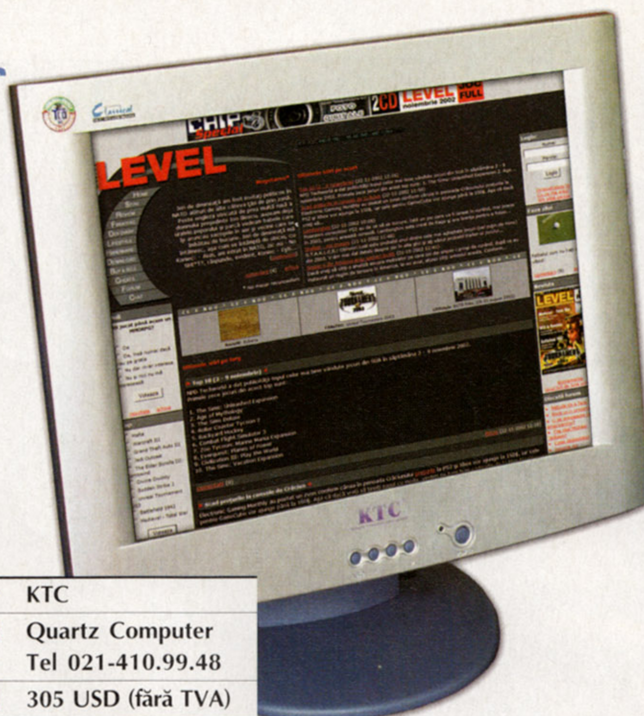
DVBS Satellite TV Card are în componență și un modul în care se poate monta un Smart Card decodor pentru recepționarea de posturi TV emise în format digital sau pentru care se percep anumite taxe, așa numitele canale Pay TV.

Din păcate, acestă placă nu este însoțită și de o telecomandă ce ar facilita o navigare mai ușoară printre canale, altele decât cele transmise pe cablu. ☺

Producător	**Kworld Computer**
Ofertant	**Quartz Computer Tel 021-410.99.48**
Preț	**90 USD (fără TVA)**



KTC K-5002L TFT Monitor

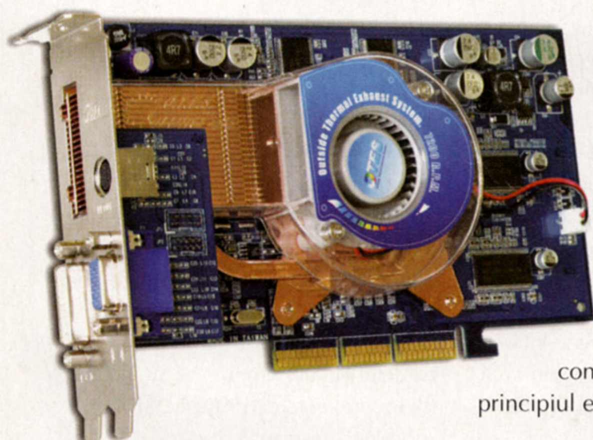


Deși nu are în dotare ultimul răcnet al tehnologiei TFT, acest model de display se adresează unui segment de utilizatori ce lucrează cu aplicații office. KTC K-5002L este un monitor de 15 ţoli și are o suprafaţă vizibilă de 304x228 mm². Rezoluţia maximă pe care o suportă este 1024 x 768 cu un refresh de 75 Hz. Din păcate la unele rezoluții mai mici de 640 x 480 am întâmpinat ceva probleme cu afișarea imaginilor, acestea deformându-se după bunul lor plac. Contrastului este de 350:1, iar timpul de răspuns este de aproximativ 25 ms. Unghiul de vizibilitate maxim este de 60 de grade. Meniul de configurare și setare al monitorului nu este deosebit de stufos, el fiind ușor de intuit și folosit.

Producător	KTC
Ofertant	Quartz Computer Tel 021-410.99.48
Preţ	305 USD (fără TVA)

ABIT Siluro GF4 Ti 4200

Pentru pasionații de overclocking avem o veste excelentă. A apărut pe tehnologia OTES (Outside Thermal Exhaus System). Prima placă ce conţine această tehnologie este un Abit ce are ca chipset grafic un GeForce 4 Ti 4200 și memorie de 64 MB DDR pe 128 de biţi de care putem "trage" până se rupe cursorul de pe slide-ul programelor de overclocking. Cel care se ocupă de buna funcționare a plăcii este sistemul de răcire OTES. Acest sistem este format dintr-o miniturbină ce se rotește la 7500 RPM plus un sistem foarte ingenios de evacuare a aerului cald. Această "eliminare" se realizează prin intermediul unei structuri de heat pipe-uri care la rândul ei conţine un lichid termo-conductor ce funcţionează pe principiul evaporării și condensării. În punctele fierbinți acesta se evaporă și astfel se ridică către partea superioară a sistemului de răcire unde intră în contact cu aerul rece suflat de cooler. În acest moment el se condensează și coboară spre partea inferioară. Placa oferă prin conectorii prezenţi posibilitatea de afișare pe două monitore și/sau opțiuni de TV-Out. Toate cablurile necesare interconectării între TV și PC sunt incluse în pachetul plăcii video.



Manualul este foarte bine structurat, prezentând pe larg modul de instalare și configurare al acestei plăci.

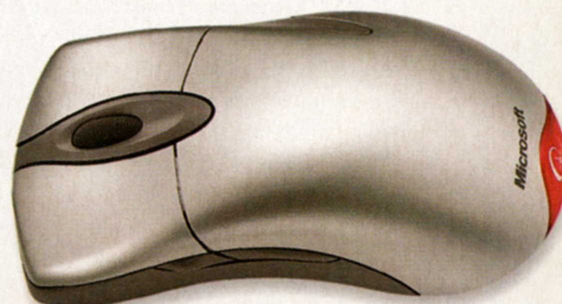
Producător	Abit
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preţ	159 USD (fără TVA)

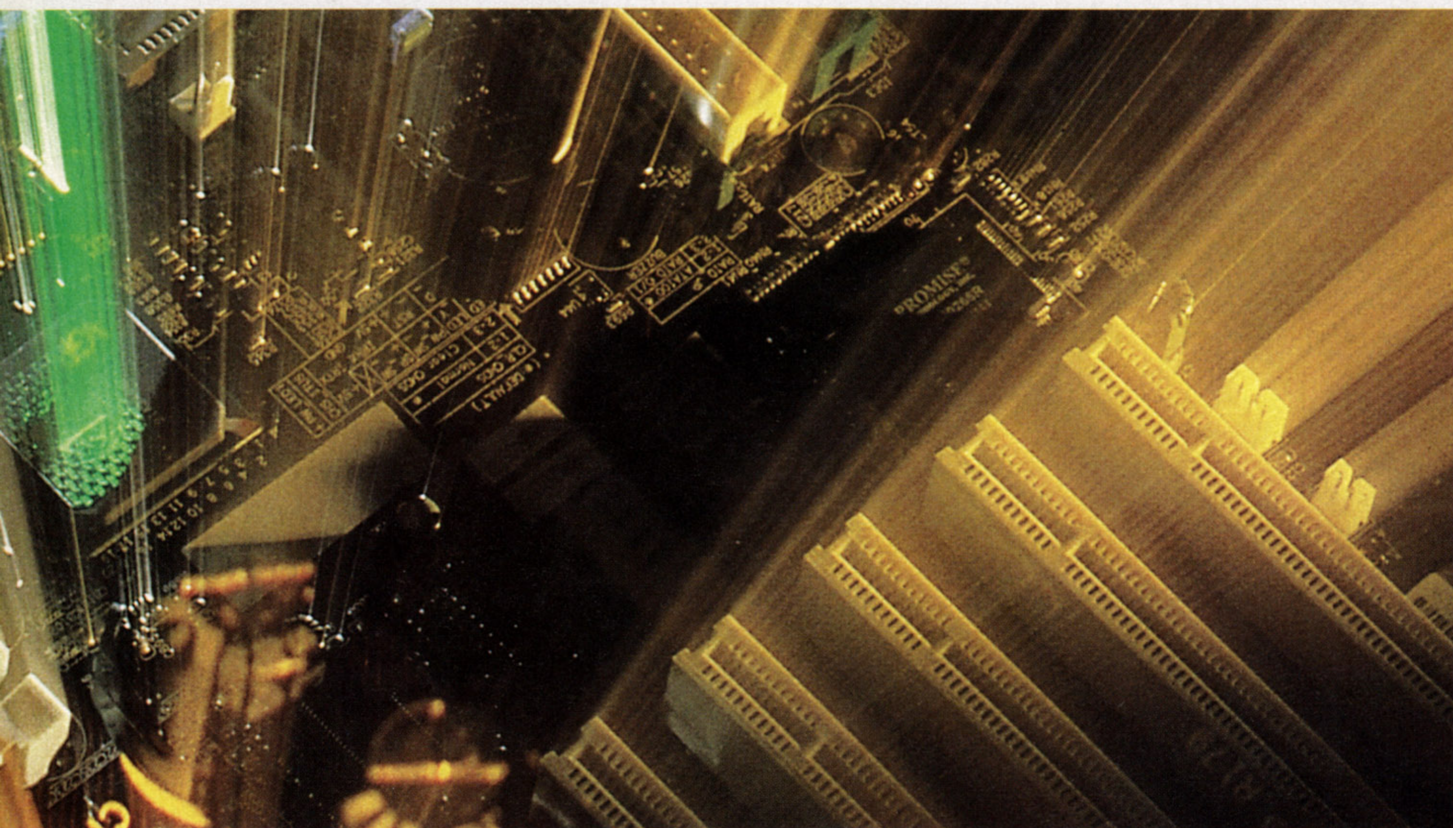
Microsoft IntelliMouse Explorer

Performanţă și confort. Așa s-ar caracteriza acest produs realizat de Microsoft. Și ca orice alt mouse din această eră care se respectă, și Microsoft IntelliMouse Explorer este un model optic. Avantajul acestei tehnologii este binecunoscut de foarte mulţi dintre noi. Ceea ce nu știţi este faptul că senzorul optic din acest mouse este capabil să "citească" suprafaţa pe care este așezat de 6000 de ori pe secundă. Ce înseamnă asta? Nimic altceva decât o precizie de invidiat. Aici nu mă pot abţine să nu amintesc de unele partide fierbinţi de Counter Strike în care am fost susţinut continuu și fără probleme de coechipierul meu Microsoft IntelliMouse Explorer. Rotiţa de scroll, montată între cele două butoane este foarte precisă și foarte ușor de utilizat. Pentru momentele mai dificile, se poate apela la backup-ul oferit de alte două butoane, ce-i drept mai mici, poziţionate strategic la baza degetului mare.

Microsoft IntelliMouse Explorer se leagă la calculator prin intermediul portului USB, în pachet fiind inclus pe lângă CD-ul de instalare și un adaptor PS/2.

Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preţ	45 USD (fără TVA)





Original Intel P4 Platform

Bătălia acerbă care se dă între cei doi giganți al microprocesoarelor, Intel și AMD, nu mai reprezintă o noutate de foarte multă vreme. În ciuda acestei concurențe acerbe, Intel a reușit să sară peste un obstacol destul de înalt. Rezultatul acestui salt îl reprezintă lasarea pe piață a celui mai tare procesor destinat PC-urilor de pe planetă - Intel Pentium 4 la 3,06 Ghz. Odată cu această lansare, Intel nu a ezitat nici o clipă să nu "trâmbițeze" în stânga și în dreapta despre fapta eroică pe care a realizat-o. Un astfel de mesaj am primit și noi pe bancul nostru de probă. Și nu a venit așa într-o șoaptă, ci cu o adevărată cavalerie după el.

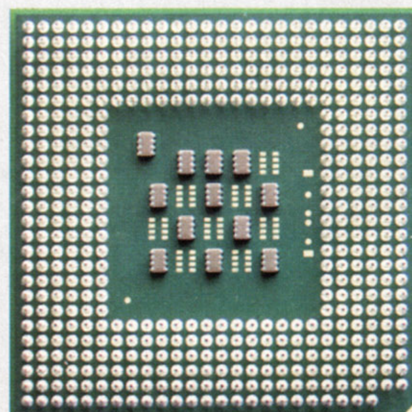
CPU > 3 GHz

Dacă e să începem această prezentare, ei bine o începem cu piesa de rezistență. Aceasta nu este nimeni alta decât însuși procesorul Intel Pentium 4 cu ai să 3.06 GHz. Ca aspect fizic multe schimbări remarcabile nu s-au efectuat. Ceea ce într-adevăr s-a schimbat este în interiorul acestuia. Această schimbare poartă numele "Hyper-Threading Technology". În linii mari am să încerc să vă spun cam ce înseamnă acest lucru. Tehnologia Hyper-Threading este o nouă metodă de administrare a performanțelor procesorului. Astfel, această metodă permite împărțirea procesorului în alte două procesoare virtuale. Din această combinație rezultă o creștere semnificativă a performanțelor în cadrul aplicațiilor optimizate să lucreze în mod dual procesor. Din păcate în jocuri încă nu se simte cine știe ce acest fapt, însă o creștere a performanțelor cu câteva procente există totuși.

Placa Mamă

Pe al său nume de botez, Intel Desktop Board D850EMV2. Aici situația nu mai e chiar atât de uimitoare. Încet-încet revenim cu picioarele pe pământ. Contrar așteptărilor noastre, această placă de bază nu este tocmai cea mai tare placă de pe planetă, însă nici de lepădat nu e. Dintre principalele caracteristici enumerăm: FSB la 533 MHz, prezența de porturi USB 2.0, sunet pe șase canale etc.





Calmantul

Pentru a mai scade din temperatura procesorului, producătorii au hotărât să includă în set și un cooler pe al său model Swiftech MCX 4000. Acest cooler masiv cu miez din cupru este capabil să rotească palele ventilatorului cu o turație de aproximativ 5500 rpm. Datorită modului în care este construit, acest cooler garantează o temperatură optimă a procesorului și în situații mai "încinse", întâlnite mai ales pe timpul verii..

Amintirile

Cantitatea de memorie pusă la dispoziția utilizatorului este egală cu 512 MB. Dacă tot am mers pe linia Intel, am sperat ca și memoriile incluse să poarte logo-ul Intel. Ei bine, nu e chiar așa. Pe placă sunt înfipte două module RDRAM PC1066 RAMBUS ce poartă inscripția Samsung.

Plasa

Ce ne-am face fără așa ceva în aceste vremuri... fără play on-lan? Imposibil. Căutând mai adânc prin cutiuță, am descoperit prezența unei plăci de rețea Intel Pro/1000MT Desktop Adapter. După cum reiese și din denumire. această placă de rețea este capabilă să facă auto-negociere a datelor pentru transferuri de 10/100/1000 Mbps.

Bell și firele de cupru

Pentru situațiile în care dorim să comunicăm prin voce, Intel a pus la dispoziție un super microfon stereo, produs de Andrea Electronics. Acest tip de microfon, împreună cu softul ce-l însoțește ne permite comunicarea prin Internet cu orice persoană de oriunde de pe glob prin tehnologia Voice over IP Internet Telephony. Aa, să nu uit și de capacitatea programului de a recunoaște voce.

Finalul

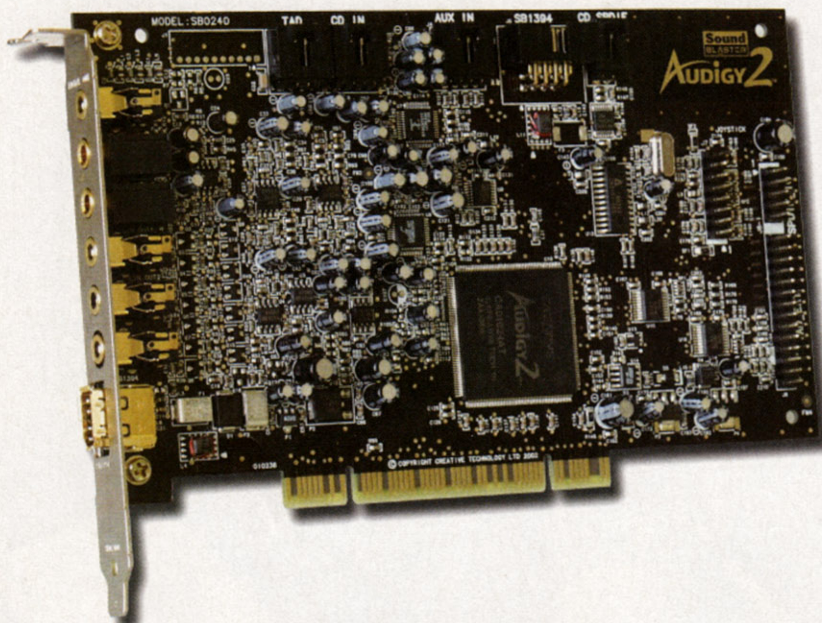
Să dea Domnul să deținem cât mai mulți dintre noi așa ceva.

■ **BogdanS**

Producător	Intel
Ofertant	ASBIS România tel. 021-224.05.11
Preț CPU	759 USD (fără TVA)



Creative Audigy 2 Platinum



Exact cu un an în urmă apărea noua generaţie Sound Blaster de la Creative, purtând numele Audigy. Se pare că titulatura de acum un an s-a dovedit a fi de succes, fapt pentru care Creative a decis păstrarea sa, dar cu un 2 în coadă, pentru a desemna generaţia Sound Blaster de azi. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, abia Audigy 2 produce o ruptură adevărată cu seria Live! şi de aceea mi se pare a fi, tehnic vorbind, un prim Audigy "pe bune".

În privinţa hardware-ului, primul lucru simplu de spus este legat de conectori. Pe placa propriu-zisă vom găsi o ieşire digitală S/PDIF, intrări de microfon şi linie, precum şi trei ieşiri stereo pentru faţă, surround, centru şi subwoofer. La acestea adăugaţi şi prezenţa remarcabilă a unui port Firewire! Există şi intrări analogice pentru CD-Audio, dar şi o intrare digitală pentru CD-ROM-urile cu ieşire audio digitală. Pe lângă placa propriu-zisă, varianta Platinum a Creative Audigy 2 mai conţine şi un break-out box ce se instalează într-un CD-ROM bay. Pe această unitate externă se află conectori digitali de intrare şi ieşire, optici pe mufă Toslink, dar şi S/PDIF pe mufă RCA, o intrare stereo auxiliară şi o intrare de microfon, o ieşire pentru căşti cu volum reglabil, un conector Firewire şi mufe destinate input-ului şi output-ului MIDI.

Al doilea lucru important în discuţia despre hardware-ul Audigy 2 este cel legat de procesorul audio folosit de această placă de sunet. Sau ăsta este primul lucru important? Creative ne îndeamnă să răspundem cu un "Da!" hotărât la această întrebare, prin aceea că Audigy, în a doua sa versiune, este în sfârşit o placă din generaţia de azi, atât prin funcţiile audio 3D suportate, cât şi prin numărul de canale audio accelerate tridimensional: 64.

După ce Audigy a oferit o oarecare dezamăgire prin faptul că nu accelera hardware decât 32 de canale audio 3D, iată că a doua sa versiune ajunge în sfârşit din urmă plăcile de sunet "amiral" ale competitorilor Terratec, Hercules şi Philips, care ofereau de aproape 2 ani accelerare pentru 64 de canale audio tridimensionale. Dacă la acest aspect adăugăm faptul că Audigy 2 oferă la rândul său aceleaşi excepţionale funcţii de procesare a mediului acustic precum predecesorul său, ne dăm seama că Audigy 2 este acum procesorul audio de vârf în industria jocurilor.

Aş menţiona aici testul făcut de mine cu Il2-Sturmovik. Jocul produs de Maddox Games este un destul de mare consumator de resurse şi una dintre cele mai importante este resursa audio – adică numărul canalelor audio accelerate, dar şi felul acestei accelerări. Cu cele mai multe dintre plăcile de sunet de pe piaţă nu veţi avea o experienţă audio completă cu Il2-Sturmovk: vă vor lipsi canale, nu se vor auzi anumite sunete, veţi avea un framerate oribil pe alocuri. Toate aceste probleme nu au existat la testarea cu Audigy 2. Pur şi simplu, Audigy 2 este prima placă de sunet testată de mine de un an încoace pe care Il2-Sturmovik a funcţionat ireproşabil sub aspectul framerate-ului, la asta adăugându-se perfecta, superba procesare a efectelor sonore din joc!

Dată fiind puterea de procesare mărită şi căreia îi stă dovadă numărul dublu de canale audio accelerabile hardware, este limpede că nu este vorbă goală faptul că Audigy 2 poate face playback şi procesare de fişiere audio la o rată de sampling maximă de



192 kHz, la o adâncime pe biți de 24 bit. În acest scop, Audigy 2 este dotat cu un convertor analog/digital Crystal din cea mai nouă generație, a cărui prestație sub aspectul calității audio este superioară oricăror versiuni anterioare de Sound Blaster.

În partea de software, Audigy 2 Platinum vine cu două jocuri de renume, Soldier of Fortune II Double Helix și Hitman 2, ambele în versiuni adaptate pentru extensia EAX Advanced HD, responsabilă de modelarea acustică a mediului în jocuri. Și trebuie să recunosc faptul că atât producătorii acestor titluri, cât și Creative cu EAX Advanced HD au făcut o treabă foarte bună, fapt pentru care experiența audio oferită de Audigy 2 a fost una extrem de realistă, la o calitate și definiție a sunetului încă neegalate de nici o altă placă de sunet. De aceea, pot spune că Creative Audigy 2 este placa de sunet a momentului pentru cei pasionați de jocurile în care mediul acustic și poziționarea tridimensională a sunetului au o mare importanță.

■ Marius Ghinea

Producător	Creative Technologies
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preț	225 USD (fără TVA)

Funcțiile specifice EAX Advanced HD

Multi-Environment – Permite modelarea simultană, în timp real, a până la patru medii acustice diferite.

Environment Morphing – Realizează tranziții audio naturale între medii acustice diferite.

Environment Panning – Oferă localizarea audio tridimensională și spațializarea sonoră 3D a unui mediu acustic ce se apropie sau se află la distanță.

Environment Reflections – Răspunde de simularea reflexiilor audio tridimensionale în jocuri.

Altec Lansing 251

Când am în față un sistem audio Altec Lansing pe care trebuie să-l testez, îmi este greu să nu pornesc de la o idee preconcepută. Pur și simplu, a devenit aproape o obișnuință să dau peste produse Altec Lansing de calitate. Dar, oricât am încercat să alung această rutină, modelul 251 nu m-a lăsat să găsesc o fisură în obrazul fin al cunoscutului producător de sisteme audio pentru PC.

Este vorba de un sistem de boxe surround în configurație 5.1, a cărui putere totală este de 60 watt RMS. Dacă stau bine să mă gândesc, este de vorba despre 60 watt care se împart la 6 difuzoare, dintre care subwoofer-ul primește partea leului: 2x6,5 watt pe față, 2x7,2 watt pe surround, 7,6 watt central și 25 watt pentru subwoofer. Deci puterea pe fiecare satelit nu este mare, iar acest lucru se simte la audiție. Modelul 251 oferă putere suficientă, în special dacă îl veți utiliza în apropierea voastră, în jurul locului în care vă aflați când folosiți calculatorul. În această situație veți avea parte de un sunet limpede, dinamic, ajutat din plin de un subwoofer de foarte bună calitate (incintă bass reflex, cu difuzor de 5,25 țoli în diametru). O caracteristică aparte a acestuia față de subwoofer-ele altor modele ar fi claritatea emisiei sonore, ce servește excelent redarea sunetelor joase cu atac rapid, dând un caracter percusiv plăcut efectelor sonore de joasă frecvență.

Difuzoarele de 3 țoli diametru cu care sunt dotați sateliții fac față unei benzi largi de frecvențe, iar între aceștia și subwoofer nu sunt perceptibile atenuări semnificative în intervalul redat optim de sistemul 251: 35 Hz-18kHz.

Am fost plăcut impresionat de atenția pentru detaliu dovedită de producător, care își justifică renumele și în acest caz. Astfel, un comutator permite folosirea sistemului 251 atât în configurație 5.1, cât și în cea 4.1 (în care subwoofer-ul nu primește semnal separat, ci "extrage" frecvențele joase din semnalul trimis către sateliți). Apoi, există o ieșire pentru căști, precum și un reglaj separat de volum pentru subwoofer. Iar, în cazul în care folosiți numai una sau două din mufele ce leagă placa de sunet de modelul 251, cele care rămân neutilizate pot fi introduse într-o mufă mamă de plastic al cărei unic rol este de protecție în fața contactelor nedorite (de obicei între masă și un canal audio). Tot spre bucuria mea, am găsit în cutia în care este livrat 251 și un cablu special destinat trecerii de la mufa jack mic la mufe RCA, ceea ce mi-a permis conectarea rapidă la M Audio Audiophile-ul meu. Din păcate, alte sisteme audio nu mi-au oferit o asemenea facilitate, obligându-mă să-mi fac propriul convertor de la mufa jack la RCA.

După o testare amănunțită, pot spune că Altec Lansing 251 este un sistem propice atât audiției muzicale de orice stil și gen, cât și jocurilor. În această situație subwoofer-ul oferă o senzație de-a dreptul fizică în cazul exploziilor și împușcăturilor, în special datorită comportamentului său "percusiv". Impresia plăcută pe care mi-a făcut-o sistemul Altec Lansing 251 a fost împlinită și de constatarea că prețul acestui model se află într-o excelentă proporție cu facilitățile și calitatea pe care acesta le oferă utilizatorului.

■ Marius Ghinea

Producător	Altec Lansing
Ofertant	Skin Media Tel 021-231.50.97
Preț	135 USD (fără TVA)

Get Mobile!!

Nokia 7250



Telefoanele triband încep să prindă la public. Unul dintre acestea este și Nokia 7250, un model ce "merge" pe toate rețelele GSM (900, 1800 și 1900). Dimensiunile acestuia sunt cuprinse între 105 x 44 x 19 mm și cântărește în jur de 90 de grame. Display-ul de care dispune este un model de ultimă generație, capabil să afișeze maxim 4096 de culori. Afișarea caracterelor se realizează pe 8 rânduri. Display-ul poate fi folosit și pentru afișarea de wallpaper-uri. Dintre funcțiile principale de care Nokia 7250 dispune se numără camera digitală integrată, funcții Java, WAP 1.2.1, T9, calculator, termometru și funcții de radio transmise în banda FM.



Siemens S55

Mic, rotund, elegant. Așa s-ar caracteriza în câteva cuvinte noul model de telefon produs de Siemens. Deși cântărește aproape 100 gr, acest telefon poate constitui un cadou perfect. Siemens S55 dispune de un display grafic pe 256 de culori la o rezoluție de 101 x 64 de pixeli. Pentru avertizare sonoră se poate folosi unul din cele 38 de ringtone-uri predefinite. În memoria acestuia se pot stoca până la 500 de numere de telefon plus informații privitoare la numerele apelate sau primite într-un anumit interval de timp. Utilitare ca apelare vocală, cronometru, calendar, calculator, Bluetooth, WAP 1.2.1 sunt și ele prezente pentru desfătarea utilizatorului. Dacă țineți neapărat, se pot folosi și funcțiile de mail la purtător prin serviciul de POP3 inclus.

În modul standby, telefonul poate fi menținut până la 260 de ore, iar în modul talk se poate folosi până la 6 ore.





Nokia 6800



Sunteți într-o delegație și nu puteți intra în contact cu un computer? Nokia 6800 vine cu o soluție extrem de facilă. Acesta dispune de o mini-tastatură cu ajutorul căreia se pot scrie și trimite anumite informații cu un anumit grad de utilitate pentru partenerul dumneavoastră. Nokia 6800 funcționează pe GSM 900 și 1800 și cântărește 120 de grame. Ecranul de tip Passive "Matrix Color" poate afișa maxim 4 096 de culori, iar dacă este nevoie se poate controla și nivelul luminozității în funcție de imaginile care sunt afișate.

Telefonul dispune de facilități ca Java, Radio FM, WAP 1.2.1, client de mail POP3/SMTP, calculator, port de infraroșu și intrumente de afișare a temperaturii camerei.

Pentru divertisment se poate accesa unul dintre cele două jocuri incluse, Triple Pop și Bounce. Memoria telefonului permite stocarea a maxim 300 de numere de telefon și a 10 imagini ce pot fi folosite în diverse scopuri. Nokia 6800 dispune de un acumulator Li-Ion capabil să mențină aparatul până la 15 zile în modul standby și maxim 7 ore în modul talk.

■ **BogdanS**



 Service autorizat 

Alpha @

"1.Am următoare configurație: Athlon 1000 MHz, Motherboard Via KT266(866as), Video NVIDIA Geforce MX 200(32 MB), Hard Quantum Fireball 20 GB 7200 rpm, RAM 128 DDR. Aș vrea să întreb dacă pun mai multă memorie RAM mi-ar fi de folos (încă 128)?, și ce piese ar trebui să îmi schimb?
2.De ce unele jocuri mai noi merg foarte prost pe PC-ul meu (Morrowind, James Bond Nightfire), iar UT2003 sau Doom 3 Alpha sau Neverwinternights nici nu se pune problema? Ce trebuie să configurez la el?
3.De unde iau drivere bune pentru motherboard-ul meu și dacă Detonator e bun pentru placa mea grafică?"

R: 1. Prea multă cantitate de memorie RAM nu a distrus nici un computer. Cu alte cuvinte, cu cât mai multă, cu atât mai bine. În mod normal nu ar trebui să schimbi nimic, trebuie doar să te asiguri că ai un slot de memorie liber.

2. De obicei jocurile merg mai prost din cauza setărilor făcute în opțiunile acestora. Încearcă să mai scazi din rezoluție și din detaliile grafice. Unele jocuri sunt adevărate "rozătoare" în materie de resurse ale sistemului. Un alt aspect ține și de sistemul de operare. Dacă ai cumva un Windows XP la numai 128 MB de RAM, acesta încearcă să o acapareze pe toată.

3. Driverele cele mai recomandate sunt cele care se găsesc pe site-urile producătorilor componentelor respective, iar driverele Detonator sunt cele mai recomandate pentru plăcile care au chipset-uri făcute de nVidia. De altfel, pentru nVidia nici nu există altele!

Pândaru Robert @

"Am și eu o problemă care cred că ține de partea tehnică: când pornesc calculatorul începe să scoată niște sunete (ca și cum ai apăsa pe mai multe taste odată) și îmi dă eroarea: CPU FAN does not function properly! și mi se stinge PC-ul. Am desfăcut carcasa dar cooler-ul de pe procesor mergea. Care crezi ca este problema? Menționez că am un procesor AMD Athlon 1600+."

R: Nu e suficient ca acel cooler să meargă. E posibil ca respectivul cooler să nu fie montat bine și contactul între el și procesor să nu se realizeze prea bine. Primești acel mesaj datorită temperaturii foarte mari la care a ajuns procesorul. Încearcă se scoți cu atenție cooler-ul și să-l cureți cu grijă pe partea care intră în contact cu procesorul. Aplici o cantitate mică de substanță termoconducotare (cât să acopere pastila procesorului) pe procesor și montezi cooler-ul la loc.

Există și a doua variantă: respectivul cooler să fie montat corect și contactul între acesta și procesor să se facă foarte bine. Problema ar fi legată de "sănătatea" ventilatorului. Datorită uzurii, în timp acesta se îmbâcsește de praf, va efectua un număr foarte mic de rotații și astfel cantitatea de aer necesară răcirii respectivului procesor nu mai este suficientă. În acest caz, se recurge fie la curățarea acestuia, fie la achiziționarea unui cooler nou.

Cristi @

"Am o mare, chiar foarte mare problemă. Posed următorul calculator Amd K7 Duron 850 Mhz, placă de bază Eagletec M810LMR, 2x128MB SDRAM PC133 (unul CAS 3 și unul CAS 2), GForce 2 MX 400 32MB Butterfly. Placa de sunet, modemul și rețeaua sunt On-Board. Nu îmi mai merge Fifa 2003 (și oricare alt Fifa) deși atunci când am avut 128 SDRAM și placa video SIS 16 MB îmi mergea. Și încă ceva: orice alt joc îmi merge!?! Am băgat apoi GForce 2 și am avut unele probleme dar până la urmă a mers și Fifa. Acum când mi-am bagat încă 128 MB RAM (cea cu CAS 2) nu îmi mai merge, se blochează când începe filmulețul. Am luat driverele de placă video pe care le au toți prietenii mei, am luat drivere de placă de bază și Ide de pe site de la SIS, am schimbat RAM-ul, am lăsat doar unul dintre ele, le-am inversat, le-am reglat frecvența (întâi 100MHz, apoi 133MHz) din BIOS și degeaba. Am luat ultimul update de Bios de pe net și l-am încărcat. Degeaba."

R: Pentru ca sistemul tău să funcționeze corect (fără să se blocheze), trebuie să îți setezi neapărat CAS-ul memoriilor la valoarea cea mai mare, adică în cazul tău la CAS 3, chiar dacă una e pe CAS 2. În acest fel ambele memorii vor "lucra" în același mod. În cazul în care memoriile sunt diferite, trebuie să îți setezi și frecvența memoriei la nivelul cel mai mic, asta în situația în care una dintre memorii lucrează la PC 100 și cealaltă la PC 133.

■ BogdanS

CLAN



Între distracție și profesionalism

De ce există atât de multe clanuri? Dar mai mult, de ce există atât de puține clanuri bune? Voi încerca să dau un răspuns acestei întrebări și nu numai, în articolul de față. Scopul este acela de a vă oferi o perspectivă corectă asupra a ceea ce ar trebui să faceți pentru a crea și a menține un clan competitiv.

Articolul pe care urmează să-l citiți a fost conceput în cel mai logic mod cu putință. Pe parcursul său, voi face referiri la exemple din trecutul meu ca membru al unui clan. Pentru a obține o perspectivă corectă asupra lucrurilor, am conceput o parte a articolului sub formă de întrebări. Ține minte: un clan de succes nu este neapărat un clan de Top 10, dar înseamnă un clan de calitate și cu viitor.

Gândește înainte de a încerca!

De ce îți dorești un clan? Desigur, aceasta este prima și cea mai importantă întrebare pe care trebuie să ți-o adresezi. Deseori vezi prieteni care se întâlnesc și, în cele din urmă, își fac propriul clan. Este într-adevăr un punct de pornire, dar este nevoie de mai mult... Mult mai mult! Toți cei care s-au plimbat prin lumea clanurilor au văzut cum acestea apar ca ciupercile după ploaie și apoi dispar chiar mai rapid. Ideea este să împiedici așa ceva. "De ce îți dorești un clan?" și "Ce aștepți de la acest clan?" sunt cele mai importante întrebări pe care trebuie să și le adreseze un viitor/viitoare lider de clan. Experiența mi-a demonstrat că există trei grupuri diferite: clanurile compuse din oameni care vor doar să se distreze (fun-clan), clanurile de tipul novice-care-tocmai-a-devenit-fanul-jocului-ăsta și clanurile compuse din oameni care au un scop precis: să devină buni! Nu intenționez să scriu un articol de anvergură, așa că mă voi referi doar la acest din urmă tip de clan.

V-aș recomanda să nu vă repeziți să găsiți gameri de pe oriunde, ca să puteți să vă jucați de-a războiul, pentru că aceasta este marea greșeală a multor





Soldier of Fortune 2: Double Helix – o pepinieră de clanuri și războaie

clanuri. Clanurile apar pentru că unii gameri-prieteni care se pricep la un anumit joc au senzația că pot să lupte împotriva lumii întregi. Mai întâi uită-te în jur și decide pe ce tip de joc vrei să te axezi și, mai mult, pe ce componentă a jocului. Am cunoscut la un moment dat un clan care nu era specializat pe nimic și membrii săi jucau deathmatch, capture the flag, 2 vs 2 și nu mai știu ce. În cele din urmă, s-a creat o nebuloasă și totul s-a transformat într-un fun-clan. Așadar, hotărăște-te ce vrei și de ce fel de jucători ai nevoie. Apoi găsește un gamer pe care te poți baza și despre care știi că este un fanatic adevărat al jocului și că va rămâne în clan. Acest gamer va fi mâna ta dreaptă și te va ajuta să iei decizii, pentru că o dictatură într-un clan nu este niciodată de dorit. Acum poți în sfârșit să cauți jucători pentru echipă.

Propagandă, spam...

Încearcă să contactezi oameni pe care îi cunoști și, în același timp, cooptează-i pe ceilalți prin intermediul forumurilor, al chat-ului și al serverelor de joc publice. Fii atent: gamerilor nu le place spam-ul! Așa că nu te apuca să bați toba cu "Suntem cel mai bun clan! Vino la noi!" de sute de ori sau cu "Atenție, clan nou! Avem nevoie de jucători! Dați-mi un PM!".

Când cauți și accepți jucători noi, va trebui din nou să iei o decizie foarte importantă: vrei un clan de top sau doar unul fun? În primul caz, despre care vom discuta în continuare, va trebui să adopți o atitudine egală atât față de prieteni, cât și față de ceilalți jucători și să îi testezi la același nivel. În celălalt caz (al fun-clan-ului), poți accepta jucători buni și prieteni fără multe dureri de cap, dar vom continua cu elementele de construire a unui clan de top.

Acum că ai găsit jucătorii, vei dori să vezi ce știu și ce pot să facă, așa că îi vei supune unui test. Încearcă să obții un server privat, cu parolă, și să testezi abilitățile diferite, dar mai ales importante ale jucătorilor. Discută mereu cu ei și schimbă-ți în permanență stilul de discuție. Uneori ar trebui să dai fiecăruia misiuni clare, alteori fii mai ambiguu și astfel vei face un test care să-ți demonstreze cât sunt de capabili, social vorbind, să se integreze în clanul tău. Așa ceva e necesar, pentru că nu ai ce face cu jucătorii care se cred cei mai buni, care au un stil individualist și nu îi ascultă pe ceilalți. Un grup bine închegat și care lucrează bine în echipă este mai eficient și cu șanse mai multe în viitor decât oricare individ care joacă excelent.



Apoi, evident vei dori ca jucătorii să facă câteva scheme (pentru a le observa agilitatea și dexteritatea), dar presează-i în permanență. Omul tău de bază ar trebui să joace în cealaltă echipă și să observe ce reacții au ceilalți jucători din clan în anumite situații. Calitatea nu constă doar în abilități, ci mai mult în gândirea logică și timpii de reacție.

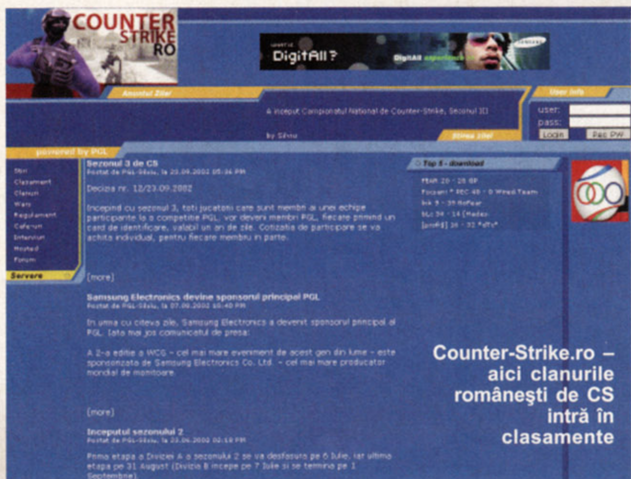
Comunicarea

Avansăm cu articolul. Așadar, acum că ai fondat un clan, cum poți să solidifici relațiile și să obții performanțe mai bune? De data aceasta, "comunicarea" este cuvântul-cheie. Tu ești liderul și eventual "șeful", dar nu le aminti asta celorlalți tot timpul. Ai grijă ca toți să fie în permanență la curent cu situația clanului și informează-i pe ceilalți în legătură cu cele mai noi idei, tactici și clan-wars. Nu decide singur care dintre jucători să participe la un clan-war, ci lasă echipa să aleagă cine poate și vrea să joace. Greșeala pe care am observat-o deseori în trecut a fost aceea că liderul organiza un chat cu membrii clanului la 15 minute înainte de luptă și le spunea cine urma să joace și cine nu se băga. Așa că verifică mai întâi cine poate/nu poate să joace și ai grijă să ai un sistem de rotație a jucătorilor bine pus la punct. Pe lângă asta, ar trebui să organizezi antrenamente (ne)oficiale, pentru a avea și momente de distracție, dar și posibilitatea de a-i antrena pe jucători pe anumite skill-uri. Dă-le ocazia membrilor clanului să se cunoască între ei și nu îi presa prea mult. Moduri bune de comunicare sunt mIRC, ICQ și MSN.



Clan Base oferă știri din domeniul jocurilor de multiplayer

Calendarul meciurilor de Medal of Honor și rezultatele acestora



Counter-Strike.ro – aici clanurile românești de CS intră în clasamente



Site-ul clanului The Elder Gods – "baza de operațiuni"

Pentru comunicarea cu adevărat solidă există e-mail-ul și website-ul.

Unul dintre elementele cele mai importante este website-ul dedicat clanului. De ce? Pentru că le oferă membrilor sentimentul că au un "sediu", o "bază de operațiuni". Un clan de prestigiu, bine organizat, are și propriul canal de IRC, care e perfect pentru a cultiva sentimentul de echipă.

Tactica

Fără tactică ești pe nicăieri. Oricine îți poate spune că o echipă plină de jucători "god-like" va câștiga, dar o echipă de fraieri bine organizată s-ar putea să aibă șanse mai mari să câștige. Îmi aduc aminte ca ieri o anumită luptă de pe vremea când eram liderul clanului olandez [RealCS]. În prima fază, toți cei din clanul meu au făcut ce-au vrut și ne-am luat-o. Dar cu o singură comandă clară s-a întors roata. Nu am spus mai mult decât "Defense, Myth 1, PlayerA 2, PlayerB 3, PlayerC 4!!!". Imaginează-ți harta de cs_assault din Counter-Strike. Noi eram teroriștii. Patru contra patru. În timpul antrenamentului, fiecăruia dintre noi i s-au alocat o anumită poziție și un anumit număr. 1 însemna, de exemplu, camera ostaticilor, 2 – ușa din spate, 3 – podul ș.a.m.d. Mulți ar spune că asta e campat în toată regula, dar din aceste poziții poți învăța multe, în special cu combinații. Așa că învață-i pe toți cei din clanul tău aceste coduri, pentru că, atunci când unul dintre voi este împușcat, toți ceilalți vor ști unde e inamicul.

Aveam, de asemenea, o tactică și pentru rush. De exemplu, AT 1 însemna că jucătorul cel mai apropiat de scări (CT, de_dust) trebuia să cumpere doar anumite lucruri și ceilalți jucători trebuiau să cumpere alte lucruri. Apoi urma să facem rush în clădirea din față și eram antrenați să aruncăm grenadele dintr-un anumit punct. De cele mai multe ori toate colțurile erau acoperite și teroriștii care făceau rush erau fie orbiți de flashbang-uri, fie omorâți de grenade. Adesea asta făcea ca întreaga echipă tero să fie eliminată dintr-o dată.

La final...

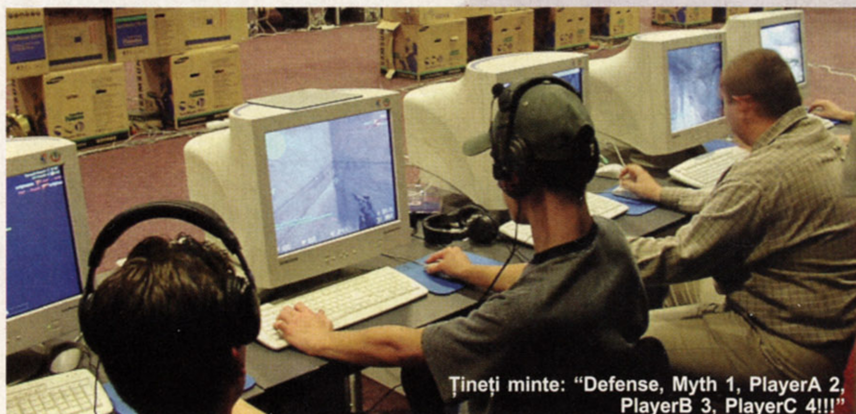
Ai acum o echipă de jucători care se înțeleg bine. Toți știu bine tactica și îi apreciază pe lideri. Și acum te gândești să înceapă luptele. Da și nu! Nu te repezi din prima în competiții, ci încearcă-ți puterile mai întâi în lupte amicale. Găsește clanuri care să fie dispuse să lupte cu clanul tău din când în când. Încearcă să îți înregistrezi clanul la Clanbase (www.clanbase.com), pentru că acolo poți organiza clan-wars și poți vedea lista rezultatelor. De asemenea, ai o perspectivă corectă asupra echipei și a specializării fiecăruia. Este site-ul perfect pentru clanul tău. Și, când ajungi să fii mulțumit de rezultatele clanului tău, poți să participi în competiții și să urci în clasamente. Nu dispera după înfrângeri, ci învață din propriile greșeli. Discută cu membrii clanului înainte și după un clan-war și vezi ce a mers bine și ce nu.

Un ultim sfat

Încearcă să faci în așa fel încât membrii clanului să se întâlnească în carne și oase. Asta ajută la consolidarea echipei. Mergeți la sau organizați LAN party-uri și întâlniți-vă la café-uri, dar încercați să faceți și altceva. Deși nu prea pare că toate astea au vreo legătură cu clanurile, aceste momente vă vor ajuta să treceți peste dificultățile care pot apărea. A fi lider de clan nu presupune doar tact și putere de conducere, ci și un pic de psihologie.

Vă urez succes din plin și nu ezitați să mă contactați!

■ **Jeroen van Geel & Mike**

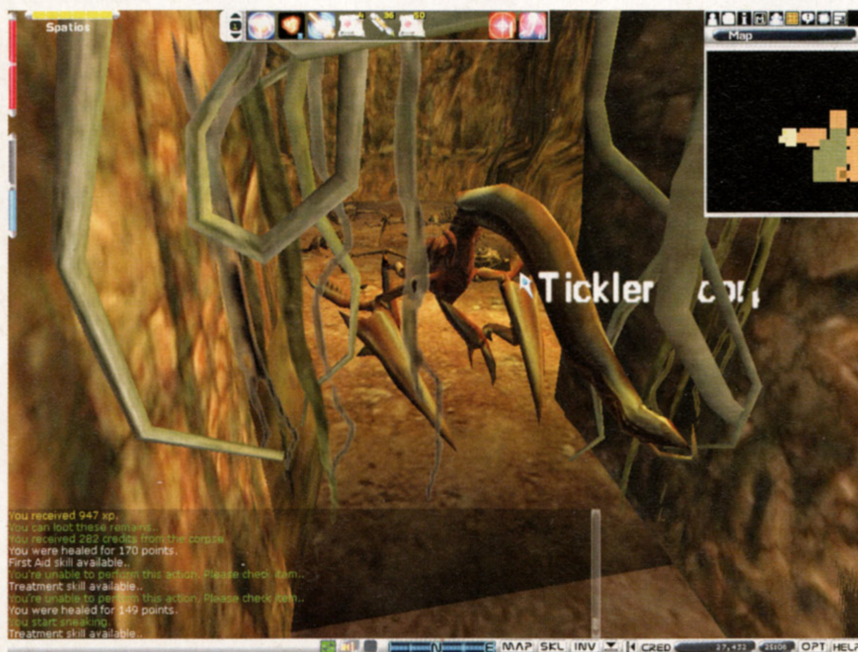

Țineți minte: "Defense, Myth 1, PlayerA 2, PlayerB 3, PlayerC 4!!!"

Jeroen van Geel

Jeroen este un gamer hardcore din Olanda. Lucrează în industria jocurilor de cinci ani, ca jurnalist și consultant. L-am întâlnit la ECTS în Londra, când mi-a mărturisit interesul pentru gamerii din România. Acest prim articol al lui Jeroen în LEVEL România este semnul că reprezentăm o zonă de interes pentru gaming-ul mondial. Îl puteți contacta pe Jeroen la adresa realbot_myth@hotmail.com.

Jurnal Anarchy Online

Așadar, vă spuneam data trecută că, înainte de a intra în viața lunară pe Rubi-Ka 2, o să vă mai povestesc câte ceva despre personajul meu. Luna aceasta sunt level 30 și încep să intru și eu în rândul cetățenilor cu valoare mai ridicată. Vorbeam despre faptul că în lumea jocului nu există vrăji, ci nanoprograme. Acestea sunt în principiu de trei tipuri: ofensive, defensive și pasive. Eu, fiind agent, nu sunt un mare specialist în folosirea programelor ofensive, însă sunt câteva defensive și pasive care mi se potrivesc. Astfel, eu folosec un program numit Weapon Enhancement, care îmi dă un plus de 9 puncte la Damage indiferent de tipul de atac (adică bullet, radiation, chemical etc.) Apoi, mai folosesc un adevărat de ansamblu de programe pasive care îmi cresc diferite calități. Astfel, am un Rifle Expertise (îmi dă +20 la Rifle), Aimedshot Expertise (la fel pentru Aimedshot), Sense Boost, Agility Boost (atât Rifle, cât și Aimedshot depind de Sense și Agility), Bow Expertise (arbaleta pe care o am folosește atât Rifle, cât și Bow, relativ la calități) și Concealment Expertise. Problema este că, pentru a le rula pe toate, aveți nevoie de centuri cu peste 3 sloturi cu containere care să totalizeze peste 28 NCU-uri (nano container unit). Relativ la calități, până nu o să jucați, ceea ce vă spun eu s-ar putea să sune a chineză. Însă sper că este clar faptul că acest jurnal poate fi scris și sub formă de întrebări de la voi și răspunsuri de la mine, doar știți unde și cum să mă găsiți.



Un scorpion gâdilicios. L-am descoperit de curând!

Noutăți

Știu că sună ușor stupid (mai ales dacă nu jucați), dar producătorii, adică Funcom, și-au făcut obiceiul prost să pună patch-uri săptămânal. Este destul de frustrant, nu neapărat datorită download-ului, ci mai ales datorită schimbărilor pe care le fac. Astfel, am avut neplăcuta surprindere ca într-o misiune să dau peste un NPC Agent de level 28-30 care dădea la fiecare lovitură Critical Hit. Până la urmă, să fim serioși, așa ceva e nu numai imposibil, dar și inacceptabil. Mă rog, este un bug rezidual probabil de la cine știe ce patch nou pus. Sper să se rezolve. Un lucru pozitiv ar fi faptul că a fost lansat ultimul add-on mare, The Notum Wars, care vine cu niște concepte noi de genul Land Control (pământ controlat de o organizație unde se pot da lupte PvP) cu turnuri de apărare, clădiri etc. Practic, pe de o parte se încearcă stimularea jucătorilor spre a deveni mai sociabili.

Pe de altă parte în schimb, jucătorii sunt forțați să se organizeze pentru a putea supraviețui. Deocamdată eu reușesc să mă mențin ca singuratic, dar mai încolo îmi va fi imposibil. Sper să nu mă înțelegeți greșit, nu sunt un singuratic deoarece așa vreau eu. Problema este că nu am posibiliatea să joc timp de 4-5 ore încontinuu, așa cum ar trebui să fac dacă aș intra în echipe, organizații etc. De aceea, una dintre propunerile care au venit de la voi și cu care sunt perfect de acord este aceea de a forma o organizație de jucători români.

Astfel de organizații "comunitare" există și ușurează mult abordarea, învățarea și avansarea în grad pe Rubi-Ka 2 (care acum se numește Rimor). În această situație vom putea să ne întâlnim la ore fixe și să folosim la maxim timpul pe care îl avem. Până luna viitoare...

■ **Locke**

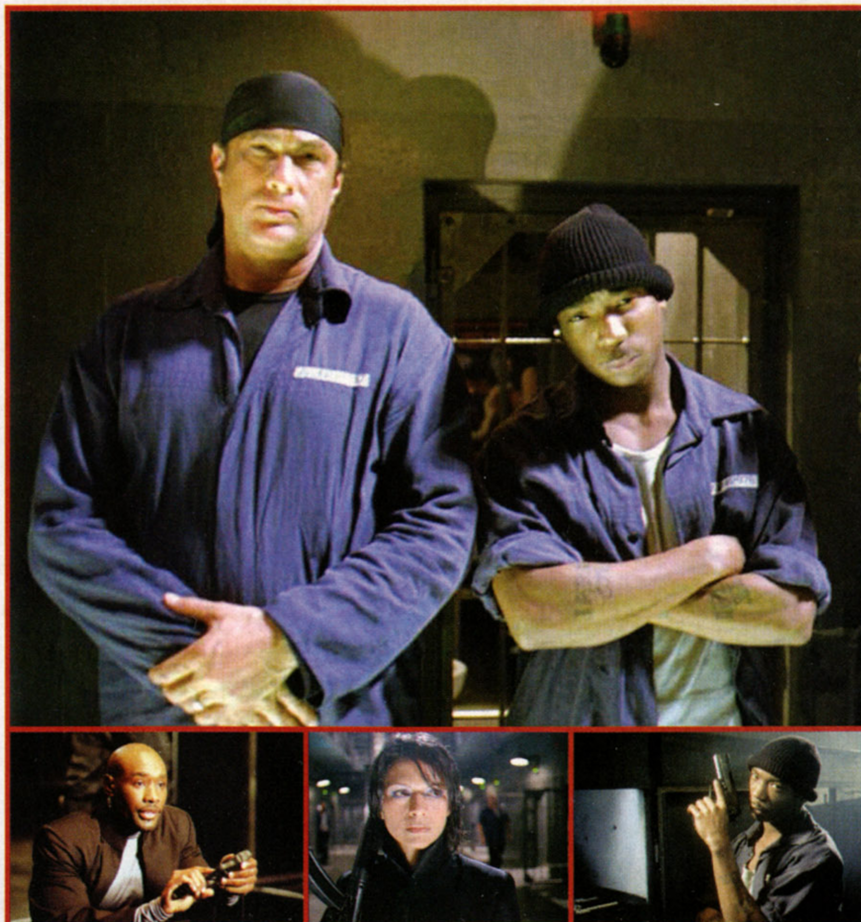
Half Past Dead



Un agent FBI undercover, Sascha Petrosevitch (nimeni altul decât Steven Seagal), încasează câteva gloanțe pentru un prieten de-al lui, Nick Frazier (Ja Rule). Nick își închipuie că bunul său prieten a trecut pe lumea cealaltă, dar va avea plăcuta surpriză să-l reîntâlnească într-o misiune nouă din New Alcatraz (o versiune adusă la zi din punct de vedere tehnologic a vechii închisori). Aici, supercriminalul Lester (Bruce Wietz) urmează a fi executat. Lester deține însă câteva informații despre o imensă comoară de aur, informații pe care nu vrea să le divulge nimănui. Înainte cu câteva ore de execuție, Lester trebuie să se întâlnească cu Sascha, dar Donny (Moris Chestnut), un oficial corupt din personalul închisorii, și banda lui atacă Alcatrazul cu un elicopter și îi iau ostatici pe Lester și pe un judecător de la Curtea Supremă.

Vă dați seama că este momentul în care Sascha își intră în rol pentru a realiza un film plin de acțiune și efecte speciale.

Data lansării 7 februarie 2003
Distribuit de Intercom Film România



La Douce Party



«La Douce» s-a impus în cei cinci ani de existență drept unul dintre label-urile ce definesc noua scenă «lounge». Discul aniversar este soundtrack-ul ideal pentru o petrecere adevărată. DJ Ninfa reunește aici «spuma» acestei case de discuri: Monsieur Blumenberg, Easy Access Orchestra (doi dintre membrii legendarei trupe engleze Herbaliser), Montefiori Cocktail, Les Blast, Sam Paglia sau Tommy Bass. Invitații sunt japonezii Freetempo și Challenger cu o versiune stranie și cuceritoare a celebrului «Be Bop A Lula». Hitul «I Was A Ye Ye Girl» dă tonul acestei compilații perfecte pentru o seară cu prietenii. Fifties revival este ultima modă în materie de muzică de party.



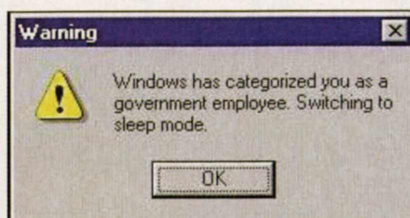
Distribuit de INDEPENDENȚA MUSIC & VIDEO
Tel/Fax: (021)211.11.26
CD disponibil pe http://www.individeo.ro

So Mambo 2

Unul dintre cele mai căutate baruri din insula Menorca este Mambo D'Es Port. Irma Café a lansat deja prima dublă compilație, dedicată faimosului local și selectată de DJ Max Berti. Iată că avem parte acum de volumul doi, tot un dublu CD. Primul dintre ele, intitulat «So Out», îți aduce parfumul Mediteranei, iar al doilea numit «So Mix» te invită la petrecerile «So Mambo». O combinație perfectă de «downtempo»/»chill-out» pentru cei care se pregătesc să iasă în cluburi și pentru cei care regretă că vara trece așa de repede sau vine așa de târziu. Iată câteva titluri de pe cele 2 CD-uri: Be Noir – Wake Up With Me, Italian Secret Service – Drummer Boy, Holland Tunnel Project – Park Mansion, Black Mighty Orchestra – Ocean Beach etc.



Distribuit de INDEPENDENȚA MUSIC & VIDEO
Tel/Fax: (021)211.11.26
CD disponibil pe http://www.individeo.ro



Câteodată nu-i deloc bine să faci parte din rândul funcționarilor. Imagine primită de la **Maestrul Dezastrului.**

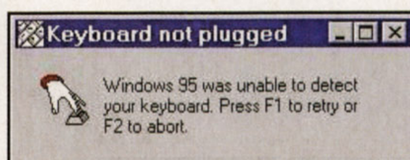


IDIOT OUTSIDE

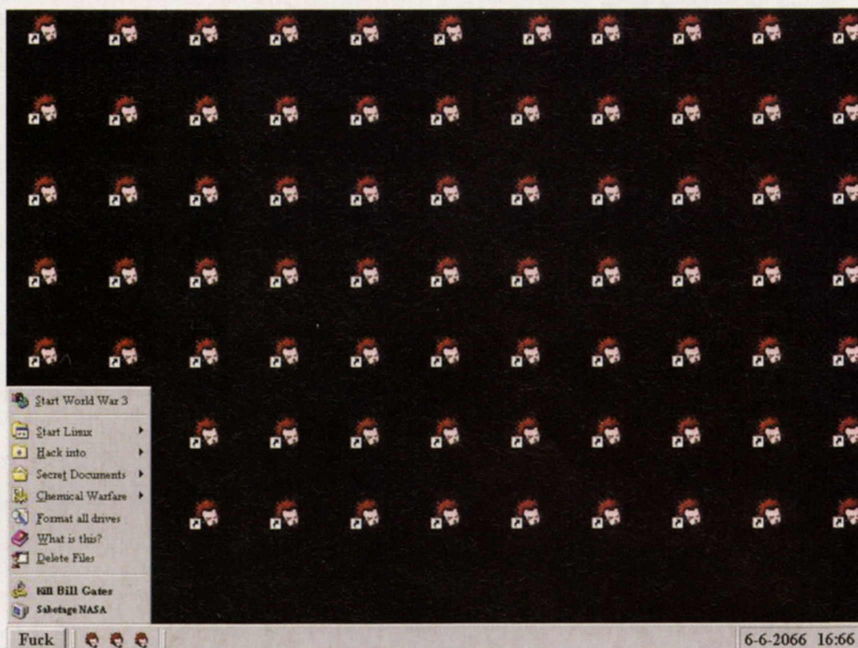
Hahaha! Eu am AMD. Imagine trimisă de **Neatzu Dragoș.**



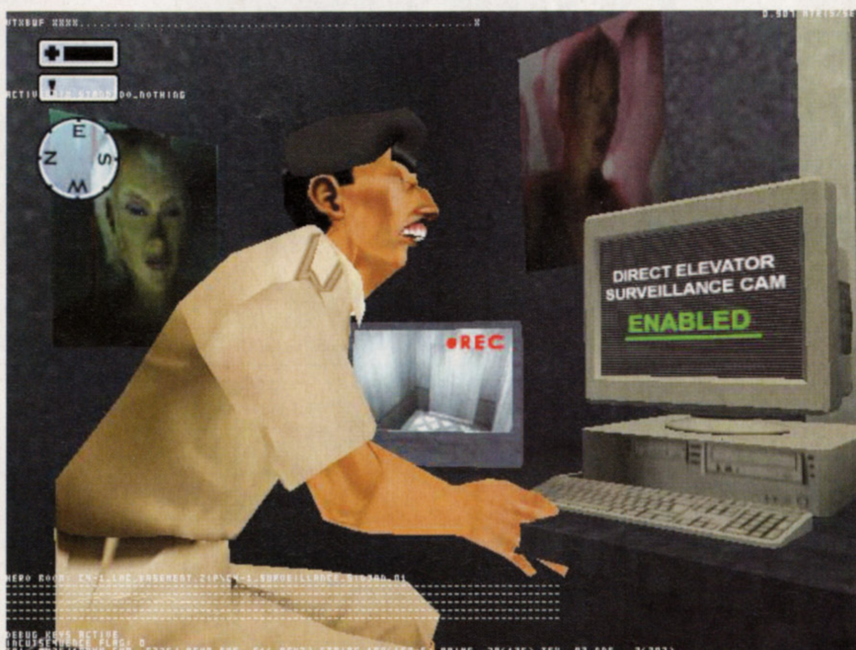
Turnul din imagine are o problemă serioasă: este sănătos tun, dar arde din temelii. Imagine primită de la **Dynamix.**



"Ce? Nu știi unde-i F1 și F2? Păi cum adică n-ai tastatură? Dar calculator ai?". Imagine primită de la **Maestrul Dezastrului.**



Un calculator cu toate cele "bune" în el. Imagine trimisă de **Neatzu Dragoș.**



"Îghhh! Îghhh! Am reușit!". Imagine primită de la **Dynamix.**



Și când m-a supărat, l-am pus la uscat. Imagine primită de la **Dynamix.**



"Fantoma din poartă" – ecranizare Casa de Film Iadul și Pucioasa? Imagine primită de la **Vasilescu Cristian.**

Câștigătorul din acest număr este Neatzu Dragoș

Tombola LEVEL și best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul James Bond 007: Nightfire.

Cu ce engine grafic este realizat jocul James Bond 007: Nightfire ?

1

a) Quake b) Half-Life c) Nvidia

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și best distribution

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

02/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Tombola LEVEL



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este jocul pentru PS2 London Racer II.

Ce îți repară mașinile în jocul London Racer II?

1

a) mecanicii b) cheile franceze c) șoferul

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

02/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Tombola LEVEL și THRUSTMASTER®



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: Firestorm Dual Analog 3 Gamepad.

Care este noua tehnologie implementată de placa video ABIT Siluro GF4 Ti 4200?

1

a) UNESCO b) FIFA c) OTES

Găsiți răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL și THRUSTMASTER

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

02/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

www.

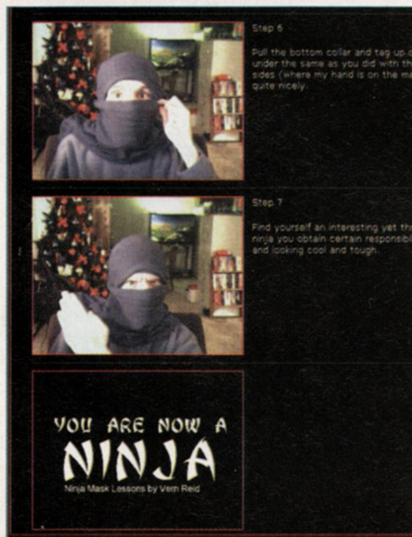
House of Ninja

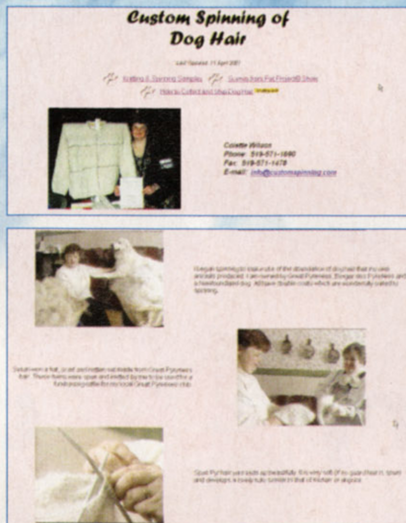
www.houseofninja.com

La o primă privire în jur, peste umeri, în dreapta și în stânga ați putea trage concluzia greșită cum că nu există ninja. Cel puțin nu în cantități îngrijorătoare. Îi știți însă din filme, sunt cei ce abordează victimele cu clasicul "Primiți cu steaua?!", sunt cei care se cațără pe pereți și nu pot să sară altcumva decât executând un triplu salt mortal. Dar cel mai important, sunt cei care își bandajează fața cu tricoul negru de acum doi ani și adoptă o postură cât mai impunătoare... N-ați înțeles? Atunci House of Ninja este pentru voi. Vă învață în câțiva pași simpli cum să devii un ninja și îi îndeamnă pe toți cei care au reușit să dea de un tricou negru să arate lumii fața lor adevărată. Am văzut și o pisică ninja... cred că era și Koniec printr-o poză pe acolo, că parcă am recunoscut redacția.

Vă spun eu, EI sunt mulți și sunt printre noi...







Custom Spinning of Dog Hair

www.customspinning.com

Am un câine. Am și o bunică. Bunica mea mai făcea la un moment dat pulovere. Frumoase, groase și mătăsoase. Până acum însă nu mi-a trecut prin minte să asociez cele două imagini: câinele și bunica lucrând la un pulover. Nici voi nu v-ați gândit la așa ceva? Ei bine, unele bunici lucrează cu câinii, iar unii nepoți chiar poartă câin... ăsta, pulovere pe ei. Așa că dacă aveți cumva una bucată câine cu blana pufoasă și una bucată bunică cu o pasiune pentru pulovere, NU îi lăsați în aceeași încăpere.

Presupun că asta s-a întâmplat în cazul site-ului prezentat aici...

Despair, Inc.

www.despair.com

Ești un ratat. Cumpărați tablouri? Paharul este pe jumătate gol, dar doar pentru tine! Eventual niște bomboane mentolate? Nu o să reușești în viață. Vindem chiar și de astea, fețe din alea... ☺. Alții vor fi întodeauna mai buni ca tine. Mai bine ☹. Nu o să ai niciodată un salariu mai mare. Calendare, ceva? Nu o să ai niciodată o slujba mai bună! Avem și sticker-e! Nu uita că visele tale sunt doar vise...

Peeball

www.peeball.com

Luna trecută vorbeam de un joc cu bile numit PegBall. Luna asta revenim la bile cu un joc numit... Peeball.

E cam greu, cum să vă explic... Sunt și eu destul de debusolat de faptul că pe site scrie citeț cum că jocul ăsta a declanșat o manie, englezii cică îl apreciază mai ceva ca fotbalul. Vă dați seama... se joacă în toaletele publice... o manie manifestată în toaletele publice. Măi să fie...



Despre ce e vorba? Păi... avem o bilă, multă bere cu mult alcool și o toaletă comună. A, și un cronometru... Înțelegeți? Bila... alcoolul... cronometrul. Mai bine uitați-vă pe site...



The Pessimist's Mug™

The glass is half-empty. Deal with it.

In these irrationally exuberant times, it's getting harder and harder for the self-respecting pessimist to stay unhappy. So pervasive is the hope, so overwhelming the positivity, that without the firmest grip on your sullen perspective, you might actually lose it. Then one day, you wake up looking at the bright side, whistling some inane showtune, and generally annoying everyone around you.

Fortunately, we've created a solution. Despair, Inc. is proud to introduce *The Pessimist's Mug™* Specifically engineered by the chronically cynical pessimists of Despair Laboratories™, this crystal-clear mug will help all who drink from it to Stay Grounded™ by forever reminding them to see when the glass is half-empty.

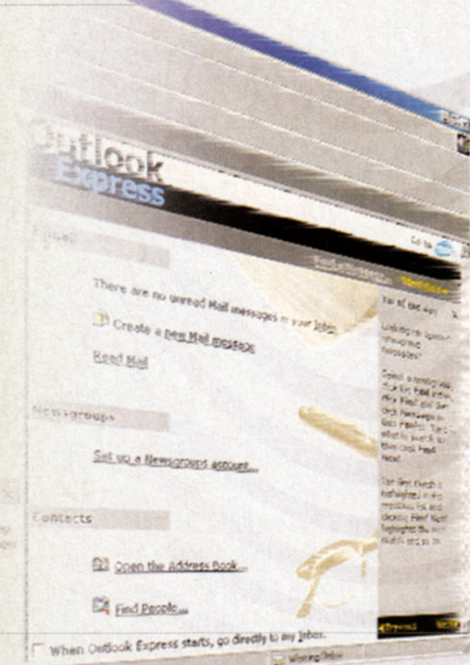


WOW!

"This Pessimist's Mug really makes everything taste bitter!"

Oricum, zâmbește, mâine va fi mai rău. Între, timp te poți pregăti de asta pe despair.com.

Mitza



Gamer, 24 din 24

Mă uitam peste tot ce s-a întâmplat în rubrica asta în ultimii doi ani și am ajuns la concluzia că trebuie să fac ceva... De fapt, să facem cu toții... altceva. Hai să experimentăm un pic. Nici o grijă, opiniile voastre tot vor ajunge aici, NMS-ul tot acolo rămâne, dar hai să încercăm măcar o dată să facem toate astea ALTCUMVA. Cum? Rubrica Chatroom iese în evidență prin lipsa elementelor grafice din ea...mult text, puțină imagine. Hai să ne concentrăm pe aspectul ăsta. Cum ar fi dacă scrisorile voastre nu ar conține cuvinte, ci imagini (pentru că, vorba aceea, o poză face cât 1000 de cuvinte). Nu vă speriați, e simplu... Luați un aparat de fotografiat și faceți poze... orice, oriunde. Atâta timp cât înseamnă sau spun ceva, atâta timp cât au o poveste în spate. Puteți să vă fotografiați de dimineață cu fața la oglindă, apoi la calculator sau la școală ca să arătați lumii întregi cum vă petreceți ziua, puteți fotografia colegele de școală, pe bunicu' adormit în fața calculatorului sau pe sora jucând Counter-Strike la 3 noaptea. Orice, absolut orice poză (sau poze) care are ceva de spus e binevenită...

Ce ziceți, încercăm?

Ca de obicei, trimiteți scrisorile la mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Baftă!

■ **Mitza**



O pizza înainte, în timp ce și mai ales după un joc e tocmai bună (+20kg în 3 luni)

Pe la vreo 7 mă reintegrez în societate trezindu-mă la sunetul stresant al unui ceas cu baterie primit cadou, unul cu sunet execrabil, special conceput să slăbească psihicu' astfel încât să cedezi nervos și să nu mai apuci pensia pe care o să ți-o dea statu' din banii tăi... huh?..., cu o urdoare în ochiu' stâng și două în dreptul.

După micile tabieturi ale dimineții pe care majoritatea dintre noi le are... gen vizitarea camerei ăleia în care se află o chiuvetă, cadă sau/și duș, săpun (după posibilități și aspirații), apoi a celeilalte în care se află tot felul de obiecte tăietor-înțepătoare de introdus substanțe nutrivo-toxico-conținătoare de E-uri în organism, îmi înfrâng agorafobia și pășesc în aerul proaspăt al Bucureștilor (hahahahaha... nu mai am loc pentru ha-uri și pornesc spre muncă – da mă, unii gameri muncesc).

După ce dau bună dimineața la toată lumea (de obicei sunt primul care ajunge), după salutarea scaunului, mă apuc de muncă și începe treaba serioasă.

Astea 8 ore trec de obicei muncind serios, așa că nu are sens să vă povestesc, cu mici pauze de vizitat level.ro, Tenadia și Hattrick.

Într-o astfel de zi adevăratul gamer răcnește abia după 8 ore când ajunge acasă.

După ajungerea acasă se dă drumul la calculator (nu acum însă că mi s-a ars procul) și totul începe cu boot-ul sistemului...

RPG-urile au cuvântul acum, orele încep să treacă, totul începe să se liniștească, stresul dispare... reapare după ce personajul meu o ia în barbă de la vreun urât care se holbează la mine prin monitor... dispare iar odată cu urâtul.

Următoarele ore trec repede (God, I need a vacation!), ca să nu zic pe nesimțite... prea repede.

Mă duc încet spre pat și extrem de obosit vă spun: "Dacă personajul din joc n-are nevoie de mâncare și de somn, voi, în schimb, aveți."

■ **Duțuțu**

Sunt foarte obosit. Abia mă mai țin picioarele. Nu am mai mâncat sau dormit de trei zile. Însă am un sentiment de mulțumire de sine.

Asta pentru că tocmai am terminat și ultimul uber-soldat și știu că după ce îl fac și pe Heinrich se va termina tot. Avansez cu venom-ul în mana și îl văd! Mai urât decât îl credeam... Contrar așteptărilor, vrea să-mi spună ceva. Dar nu înțeleg ce... Nu scoate decât un piuit. Stați! Sună ca un ceas deșteptător. Dar de ce face Heinrich ca un ceas deșteptător? Deschid ochii și aflu: pentru că a fost doar un vis. Astfel mi-am răspuns la două întrebări: da, am întârziat la școală și nu, n-am să salvez lumea de naziști!

La «școală», șase din cele șapte ore am preferat să mi le petrec la internet café. Tot o partidă de counter pe net e mai interesantă decât o oră de română... Mai nasol la geografie unde trebuia să mă asculte și rămâneam cu situația neîncheiată dacă nu veneam nici azi. Totuși la această ora nu am înțeles de ce au cam râs toți de mine și profu' m-a răsplătit cu nota 4 (patru). Ce? Nu e adevărat că o diminuare serioasă a populației s-a înregistrat datorită unor dezastre? Ba da! Asta am luat-o din carte! Problema e că în carte nu dădeau și exemple așa că a trebuit să mă gândesc eu la unul. Și cred că l-am ales bine: invazia extratereștrilor căpăciți în final de marele Duke. Nu? Și atunci care e problema? Ca să mai scurtez scrisoarea care deja e prea lungă, am să spun că acasă nu mergea curentul, ceea ce a diminuat în mod forțat activitatea mea de gamer. Adevărul e că n-a fost așa și dacă o să mai am eu timp de voi și voi de mine poate că mai trimit o scrisoare și cu continuarea!

Al vostru,

■ fa-Q Glumetzul

PS: Să nu credeți nimic din ce am scris mai sus. În realitate am o situație stabilă la geografie și nu am obiceiul să visez că mă bat cu Heinrich!

Grup de gameri coreeni grăbindu-se să prindă un loc în sălile de jocuri (ăștia gameri, dom'le!)

Jurnal de bord (birou) al Generalului Gamerescu (g-ral, dom'le, că în 5 ani se face experiență la greu, adika eu sunt level-ul haptishpe mii). Mă uit pe geam - lumină - abia mai are un pic și apune soarele.

Perfect! M-am trezit la timp, a sunat ceasul la cât l-am pus (la cât mă trezesc). Scotocesc un pic prin HDD-ul meu neapgrade-at de 0,5 circumvoluțiuni și încerc să-mi amintesc ce dată sau ce zi se petrece la momentul respectiv... nimic... fac un overclock de vreo 3 palme și un picior... mai trag și un ping (da lag mai am). Deodată vine Reply de la mama: «Băăă! Du-te la școală, că e luni!». Mă gândesc eu: «E bine dispusă azi, e bine.»

Cu o față de Dreadlord mă dau jos din pat și trag hainele pe mine. Mă uit în oglinda spartă ieri de soră-mea (doar i-am zis să nu se uite în ea pe timpul zilei) și conștiința-mi spune: «This is not a dress, it's the standard dreadlord uniform». Deci sunt gata să plec. Dintr-un colț întunecat al sufrageriei, cu un ecou înfricoșător, vine un: «Ți-ai făcut temele pentru azi?», «Da!» răspund eu prompt. Răspunsul pare să fi deranjat creatura aia cu mustăți, dar dialogul nu mai este continuat. Mai bine.

În drum spre școală mă obseda ideea că-mi luasem retal. Iar trebuia să fac 30% Barracks. Toată economia se duse pe apa Lower Kurast'ului... Și deodată mi se aprinde becul (de la overclock, poate)! «Armata e acasă, mă duc în net și atac! Daaa!».

Schimb frumos traiectoria spre NV și bag Warp 10. Termin treaba la Utopia și-mi îndrept pașii nesiguri spre clădirea aceea înfricoșătoare. Nimeresc într-o clasă cu oameni din ce în ce mai surprinși: "Răzvan, ai nimerit scoala!", "Razvan, te-au dat afară din net?". Nu-i bag în seamă și fac greșeala de a mă uita pe orar: urmează Mate.

Damn! Deodată mi se face rău. Însă zeii sunt buni cu mine astăzi. Vine Arronax: «Bai, nu ți-e rău? Că eu sunt pe moarte.». «Ba da, hai să ne vindecăm în net!!!».

În net, surpriză: doar două compuri cu «REZERVAT» pe ele. Tocmai ale noastre. Ce surpriză, și nici nu e ziua mea!

După o zi obositoare de Q2, Warcraft, Utopia, CS, FIFA... aaaaa, pardon... școală, ajung acasă, unde mă apuc să-mi fac temele: ZZzzzZZzzZZzzZzZzzZzzzzzzZz

Ce zi grea am avut ...

■ Razvan aka BEAVIS aka DRaeQXL

ICafe-urile și probabil niște discuții «aprinse» pe IRC

Păi de obicei când e cu școala mă scol din pat cu somnu-n venă, sunt transportat până la baie, unde mi se aruncă apă pe față, apoi mă trezesc (sau nu), mă spăl, mănânc (sau nu), iau un taxi până la liceu sau intru în haita bipedă călare pe drumurile publice care ajunge (sau nu) tot acolo, dorm în ore, stau cu prietena în pauze...


Nici școala nu mai e ca pe vremuri!

Ummm... mai întrețin relațiile pe cale de dispariție cu colegii (le resuscitez la 360 cu CD-uri/teme/suflat, dacă înțelegeți ce vreau să spun! - deh, sunt un exploatat... dar măcar le plătesc cu aceeași monedă!), mai fac mișto cu colegii de profesori, mai fac mișto CU profesori de colegi, anyway, 5-6-7 ore le pierd pe bune la școală. Și-așa eram mai câștigat dacă stăteam acasă și învățam... Profesori și învățământ de toată cacoa!

Deviez...

Bon, vin acasă, o las pe mama să urle cam 2 ore cu un disperat «Hai la masă că se răcește»... «E a 15-a oară când îți reîncălzesc mâncarea!» ... «O să-ți bag calculatorul ăla pe gât să vedem dacă te saturi»... Când ajunge la «Lasă că-ți iau cablurile» (just joking) mă trezesc și o conving să îmi aducă haleul în cameră... Săraca, face curat în fiecare zi, bine, și tot ea murdărește... Deh! Dacă o corup! Anyway, cam 6-7 ore pe zi mă joc, apoi aproximativ 4-5 sunt în oraș, cu prietena, apoi, spre disperarea lu' tata care vrea să termine programu' ăla de câteva luni, intru pe net, mai un Tenadia, mai un kazaa, ceva (și stau o veșnicie să-mi iau un videoclip de la Metallica sau o melodie ca lumea - am Xnet, deh, dar mă «upgradez» la conexiune cu primele semne ale RDS-ului în amărâtul ăsta de Alexandria). Acu «descoperii» forumul Level (cool stuff, cool dudes, cool time! Congratz!), mi se face somn și mă deranjează tata cu sforăitul de la 3 camere distanță, îmi bag picioarele, la propriu, în tot... ce am pe jos (it's a long way 2 da bed... and i ain't tidy, if u catch my drift - i gotta clean up some of these days... and re-arrange s**t @ here!) și adorm... 6 ore pe zi e foarte puțin, și de câțiva ani de când am programul ăsta nu m-am obișnuit! F**k this life! Aș fi vrut să fie ziua de 124 de ore, să am timp de toate: să dorm, să mă joc, să discut, să mă cultiv cu o carte, ceva, să mă giugiulesc, să pierd timpul degeaba, să învăț C++, HTML, Java, Visual Fox, SQL, Delphi, Cartea de Bucate, Codul Bunelor Maniere și... ah, era să uit, și Pascal... :)))

În vacanțe timpul meu liber (adică tot), se împarte între PC și Ana (prietena mea... singurul meu contact cu realitatea asta virtuală din afara monitorului)..."

■ **Phoenix_88**

Mă scol pe la 06:15, trag 2 înjurături (în gând) persoanei care mă scoală; mănânc în fugă; la ora 6:30-06:40 ies pe ușă și mă îndrept către stația de autobuz/maxi-taxi.

Am ajuns la serviciu, fac puțină ordine, verific dacă calculatoarele sunt întregi, atât fizic (hardware) cât și moral (software). Dacă totu-i ok... mă joc Warcraft 3 (de aproape 3 luni mă chinui să-l termin) cam 35-40 de minute pe zi.

Pe urmă încep să apară clienții și stresul pentru mine crește...

Vine ora 15:00 și mă îndrept spre casă, bineînțeles cu autobuzul/maxi-taxi. Ajuns acasă iau o scurtă gustare și mă culc. Mă scol pe la 19 și până la 1-2 noaptea mă joc sau ascult muzică (un adevărat calvar pentru vecini).

Și ăsta-i doar schimbul de dimineață, să-l vedeți și pe cel de noapte sau de zi... dar, în episodul următor.

■ **zme-ul**

Păi să vedem... eu sunt un tip căsătorit, de 25 ani și cu o slujbă foarte solicitantă care îmi mănâncă aproape tot timpul. Având în vedere faptul că sunt căsătorit trebuie să acord extrem de puțin timp jocurilor pentru că altfel nu merge.

Există totuși momente în care mă mai joc și eu cum ar fi când se uita soția mea la vreo emisiune la TV sau când are treabă la bucătărie. Uneori profit și de vizitele ei pe care le face vecinelor din bloc pentru a mai cuceri 1/4 din hartă la Heroes 4. Singura problemă ar fi că eu mă joc în special RPG-uri hardcore și TBS-uri, jocuri care cer extrem de mult timp.

A existat totuși o perioadă în viața mea când mâncam jocuri pe pâine în special fiindcă locuiam singur. Mă trezeam la 9-10 dimineața, mă duceam direct la PC, îl aprindeam și până se pornea îmi făceam de lucru prin casă. Jucam până la 12-13 când luam masa (rar de tot respectam ora de masă dar mâncam totuși fiindcă îmi făceam 2-3 farfurii de cartofi prăjiți cu brânză rasă și smântână sau ketchup iute peste cartofi).

Jucam până când intervenea ceva ca să am și eu treburi de amânat din în favoarea jocurilor. Totuși uneori trebuia să mă duc și la facultate, mai ales atunci când aveam examene. Acolo se vedea jucătorul înrăit din mine: le picam și trebuia să tocesc toată vara în loc să mă distrez cu prietenii la plajă. Exista totuși un avantaj și anume acela că în perioadele de «sesiuni întârziate» stăteam la București unde aveam PC-ul și unde îmi impuneam, fără succes de altfel, să mă joc doar 2 ore pe zi.

După ora 21 nu mai apăreau nici un fel de treburi și mă puteam juca liniștit până oboseam și mă duceam la culcare ca să am forțele proaspete pentru confruntările de a doua zi (virtuale sau nevirtuale). Cel mai mult am reușit să stau treaz 26 de ore jucându-mă non-stop X-COM: Terron From the Deep. După aceea eram amețit rău de tot și nu am putut să adorm decât după o jumătate de oră de chin.

■ **Decron**

Eu mă trezesc la 9:00, mănânc ceva, mă uit pe Level (site), răspund la topicuri etc...

... după care mă duc la facultate. Vin acasă pe la 16:00-17:00, bag niște joace până la 20:00, mănânc de seară și mai bag niște joace până pe la 23:00 după care mă culc. Asta doar pentru luni-joi, vineri seara (23:00) sunt în club la o rețea (War3, CS, UT2003), stau până la 4:00, mă duc acasă, dorm până pe la 12-13, după care mă joc...

■ **cabal**

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

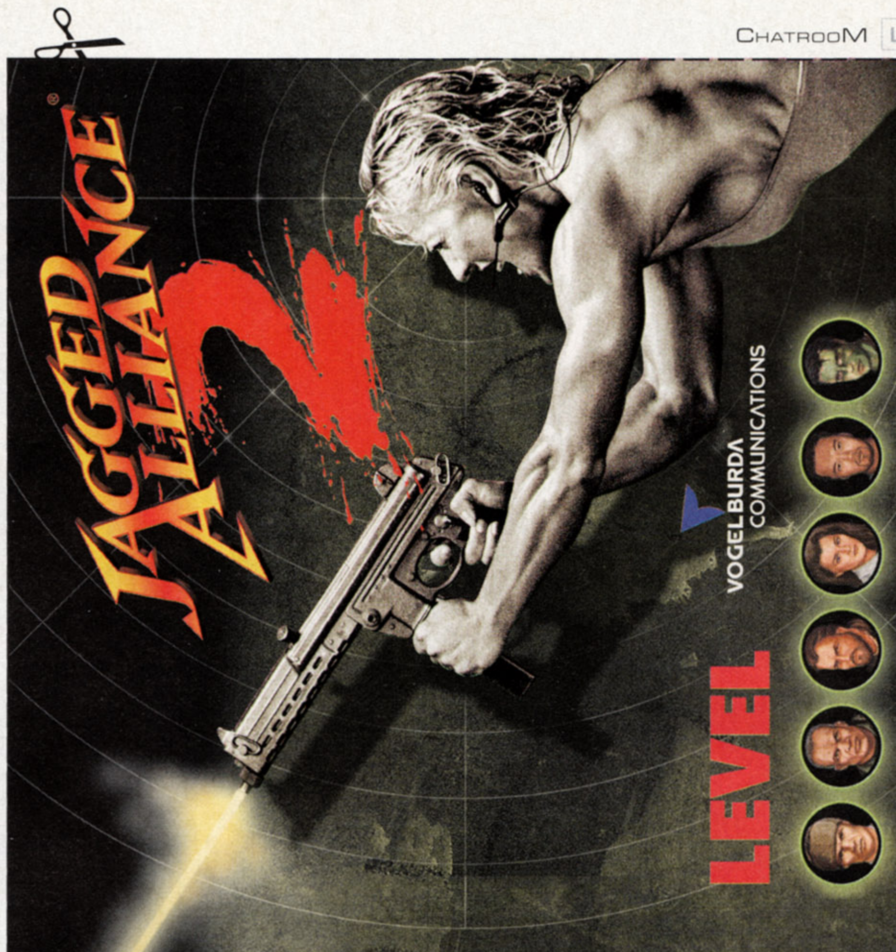
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

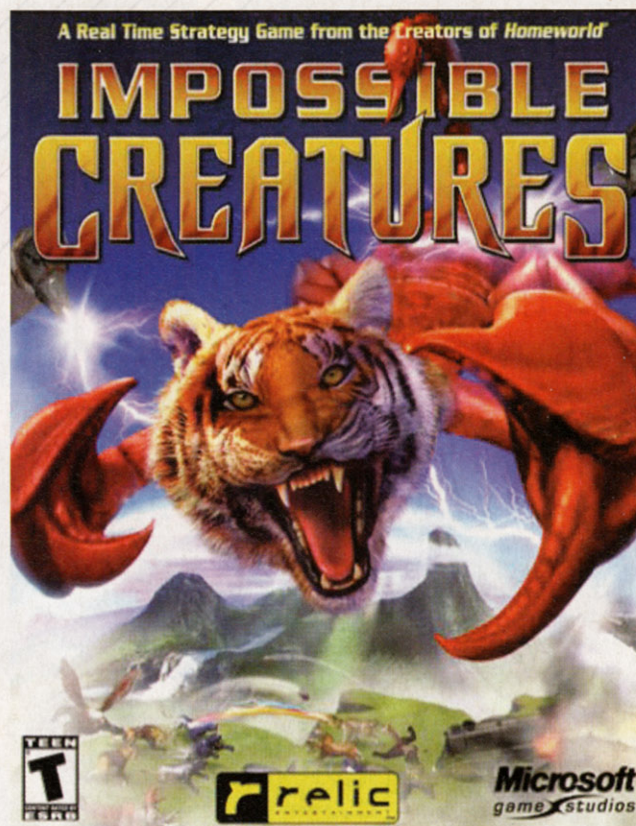






Sim City 4

Un Băsescu cu puteri nelimitate?



Impossible Creatures

Cu Homeworld s-au descurcat. Să vedem ce fac cu animalele!



Silent Hill 2

V-a fost vreodată frică? Nici mie. Până acum.



Star Fox Adventures

Țin'te bine că vine!

LEVEL Calendar de colecție

Martie 2003

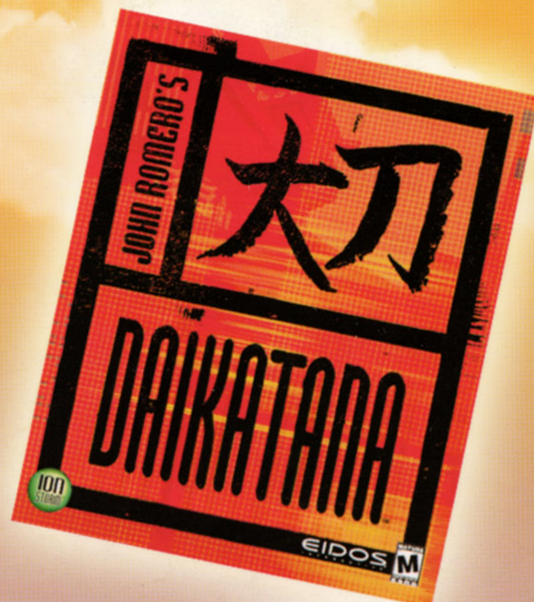
Duminică	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



Action

Aprilie 2003

Duminică	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



FPS

Mai 2003

Duminică	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



RPG